LABERINTO MORTAL

6

LUCHA-FICCION

En la profunda oscuridad del escabroso Laberinto de Fang te aguardan horrores nunca vistos. Ideado por la retorcida mente del Barón Sukumvit, el Laberinto está lleno de trampas demoniacas y seres sedientos de sangre que te harán llegar al límite de tus fuerzas y tu resistencia. Muchos aventureros han aceptado antes que tú el desafío de la Prueba de los Campeones, y se han adentrado por la boca del Laberinto para no regresar jamás. ¿Te atreves tú a intentarlo?

Dos dados, un lápiz y una goma de borrar es todo lo que necesitas para embarcarte en esta emocionante aventura de magia y combates. El panorama lo completa un ingenioso sistema de luchas y una hoja donde irás apuntando tus ganancias y tus pérdidas.

Cubierta e ilustraciones interiores de Iain McCaig

ITACA

Altea junior

volumen especial

90

Una historia en la que TU eres el héroe

LABERINTO MORTAL

Ian Livingstone

LIBRO JUEGO

LUCHA 6 FICCION

Para Jacques y Octavie Gelaude

LABERINTO MORTAL

IAN LIVINGSTONE

Ilustraciones de Iain McCaig

Traducción de Miguel Martínez-Lage

ediciones Altea

Hoja de aventura

DESTREZA | RESISTENCIA | SUERTE

Destreza Inicial =	*Resistencia Inicial =*	*Suerte Inicial =*

LISTA DE EQUIPO

ORO

JOYAS

POCIONES

RESTO DE PROVISIONES

CASILLAS DE ENCUENTROS CON LOS MONSTRUOS

Destreza = *Resistencia =*	*Destreza =* *Resistencia =*	*Destreza =* *Resistencia =*
Destreza = *Resistencia =*	*Destreza =* *Resistencia =*	*Destreza =* *Resistencia =*
Destreza = *Resistencia =*	*Destreza =* *Resistencia =*	*Destreza =* *Resistencia*
Destreza = *Resistencia =*	*Destreza =* *Resistencia =*	*Destreza =* *Resistencia =*

COMO EMPEZO TODO

Fang era una pequeña ciudad muy tranquila, situada al norte de la provincia de Chiang Mai. Emplazada a orillas del río Kok, servía a las mil maravillas de alto en el camino, a lo largo de casi todo el año, para los viajeros y los mercaderes. En la dársena de Fang solían encontrarse amarradas unas cuantas gabarras y almadías, y a veces también algún que otro velero de gran tamaño. Pero eso era antes, hace ya tiempo; antes de que se crease la Prueba de los Campeones. En la actualidad, una vez al año el río se atesta de embarcaciones que traen gentes desde cientos de kilómetros a la redonda, deseosas de ser testigos por fin de la hazaña que rompa el antiguo maleficio de Fang; deseosas de ver a un héroe victorioso en la Prueba de los Campeones.

El 1 de mayo, cada año, vienen a Fang héroes y guerreros para arriesgar sus vidas en la Prueba. Sobrevivir es poco menos que imposible, pese a lo cual son muchos los que afrontan el peligro, ya que la recompensa es elevada: una bolsa con diez mil monedas de oro y la independencia eterna para el territorio de Chiang Mai. Claro que llegar a Campeón no es tarea fácil. Hace unos cuantos años, un poderoso barón de Fang, llamado Sukumvit, decidió convertir a la ciudad en centro de atracción instituyendo la más terrible de las competiciones. Con ayuda de los lugareños

construyó un laberinto subterráneo en una colina próxima a la ciudad de Fang, del cual sólo existe una única salida. El Laberinto está repleto de trampas mortales y de toda clase de celadas y seres abominables. Sukumvit planeó meticulosamente hasta los más mínimos detalles, de modo que quienquiera que desee enfrentarse a su reto deberá echar mano tanto de su ingenio como de su habilidad en el manejo de las armas. Cuando por fin quedó satisfecho con su obra, puso a prueba el Laberinto. Para ello eligió a diez de sus mejores guardianes, que, armados hasta los dientes, ordenó que se internaran en el Laberinto. Nunca más se les volvió a ver. La historia de los guardianes desaparecidos pronto se supo por todas partes: fue entonces cuando Sukumvit anunció la primera Prueba de los Campeones. Su reto lo trasmitieron mensajeros y carteles: diez mil monedas de oro y la independencia eterna de Chiang Mai para cualquiera que sobreviviese a los peligros del Laberinto de Fang. El primer año, diecisiete valientes guerreros probaron suerte en «El Paseo», que es como terminó por llamársele. No salió con vida ni uno solo. A medida que fueron transcurriendo los años y que la Prueba de los Campeones continuó celebrándose, fue atrayendo a más y más aspirantes y espectadores. La ciudad de Fang prosperó; empezaba a prepararse con meses de antelación para el espectáculo del que era anfitriona cada mes de mayo. La ciudad se engalanaba, se levantaban tiendas, se habilita-

ban comedores, se alquilaban músicos, bailarines, comefuegos, ilusionistas y toda clase de gentes del espectáculo, así como se tomaba nota de todos aquellos que tenían esperanzas de salir con bien de «El Paseo». En la última semana de abril, las gentes de Fang y los visitantes se enzarzaban en una fiesta de grandes proporciones. Todo el mundo cantaba, bebía, bailaba y reía hasta el amanecer del 1 de mayo, momento en el cual la muchedumbre se apresuraba para llegar a las puertas del Laberinto y contemplar cómo el primer aspirante del año daba un paso al frente para encarar la Prueba de los Campeones.

Después de ver uno de los carteles de desafío de Sukumvit clavado en un árbol, decides que este año probarás suerte en «El Paseo». Has tenido ganas de hacerlo durante los últimos cinco años, no tanto por la recompensa como por el hecho de que nadie ha salido nunca victorioso del Laberinto. ¡Tienes la convicción de que este es el año que verá coronar a un Campeón! Reúnes unas cuantas pertenencias y partes de inmediato. Tras caminar dos días hacia el oeste, llegas a la costa; allí entras en el maldito Puerto de la Arena Negra. Sin perder tiempo en esa ciudad de ladrones, pagas tu pasaje en un pequeño velero que te lleva hacia el norte, hasta la desembocadura del río Kok; allí te embarcas en una almadía que durante cuatro días te llevará río arriba, hasta llegar por fin a Fang.

Dentro de tres días dará comienzo la Prue-

ba, y la ciudad entera es presa de una excitación poco menos que histérica. Te apuntas junto a los otros aspirantes y te dan un pañuelo de color violeta para que te lo ates al brazo: esa es la señal que muestra tu condición de aspirante. Durante esos tres días disfrutas de la hospitalidad de Fang, donde te tratan como a un semidiós. A lo largo de todo este regocijo estás a punto de olvidar qué propósito te trajo a Fang, pero la última noche antes de la Prueba, la magnitud de la tarea que tienes por delante empieza a dominar tus pensamientos. Poco más tarde te llevan a un albergue especial y te muestran tu dormitorio. Hay en él una espléndida cama con dosel y sábanas de satén para ayudarte a descansar. Pero queda ya poco tiempo para dormir.

Poco antes del amanecer te despierta una trompeta en medio de vívidos sueños: hoyos llameantes y gigantescas arañas negras. Minutos después oyes un golpear de nudillos a tu puerta y la voz de un hombre que te dice:

—Tu prueba está a punto de empezar. Por favor, disponte a partir dentro de diez minutos.

Sales de la cama, te acercas a la ventana y descorres la cortina. El gentío atiborra las calles y se mueve silenciosamente por entre la bruma matinal: son, sin duda, espectadores camino del Laberinto, que madrugan para ocupar lugares ventajosos desde los cuales ver a los competidores. Te das la vuelta hacia una mesa de madera, sobre la que descansa tu

espada favorita. La agarras y cortas el aire con un poderoso mandoble, pensando en qué bestias tendrán que vérselas en seguida con su afilada hoja. Luego abres la puerta que da al pasillo. Un diminuto hombrecillo de ojos almendrados te saluda con una reverencia cuando sales del dormitorio.

—Por favor, sígueme —dice. Gira hacia su izquierda y echa a caminar presuroso en dirección a las escaleras que hay al fondo del pasillo.

Sales del albergue y sigues caminando por estrechos callejones; tienes que apresurarte para no perder de vista al hombrecillo. Pronto llegas a un camino ancho y sucio; a ambos lados se alinean los espectadores que no paran de gritar. Cuando te ven el pañuelo violeta aumenta el griterío y te arrojan flores. Las alargadas sombras que proyectan aquellos que tienes enfrente disminuyen a medida que un sol brillante se va elevando en el cielo matinal. Allí, frente a esa multitud ruidosa y vibrante, te sientes extrañamente solo, a la espera de tu ordalía. De repente notas un tirón en la camisa y ves a tu diminuto guía, que hace señas para que le sigas. Más adelante ves la colina, en la que se vislumbra la boca oscura de un túnel que desaparece al adentrarse en las profundidades de la tierra. Al acercarte, ves dos grandes pilares de piedra que flanquean la entrada del túnel. Están cubiertos de relieves ornamentales: serpientes que se retuercen, demonios, deidades, y cada figura parece dar voz a una

callada advertencia para todos aquellos que osen ir más allá de ellas.

Ves al mismísimo Barón Sukumvit junto a la entrada, esperando para saludar a los participantes de la Prueba de los Campeones. Cuentas otros cinco, alineados orgullosamente, con sus pañuelos de color violeta desplegados a la vista de todos. Hay dos bárbaros de torso desnudo, vestidos con pieles. Están completamente inmóviles, con las piernas rectas y ligeramente separadas, sujetando por la empuñadura sus largas hachas de doble filo. Una pulcra mujer con aspecto de elfo, de pelo dorado y ojos verdes como los de un felino, está ajustándose el cinturón de dagas que lleva en torno a la túnica de cuero. De los otros dos, uno va cubierto de pies a cabeza con una armadura de hierro, un casco de plumas y un escudo blasonado; el otro va vestido con negros ropajes: sólo se le ven los ojos a través de la rendija formada por los pliegues del embozo y el capuchón. Cuchillos largos, una garrota de púas y otras silenciosas armas mortíferas le penden del cinto. Los cinco contendientes saludan tu llegada con movimientos de cabeza casi imperceptibles; te vuelves para encarar a la exultante multitud por última vez. De improviso, el silencio se abate sobre la muchedumbre, pues el Barón Sukumvit ha dado un paso al frente; lleva en la mano seis trozos de bambú. Tomas uno de su puño cerrado y lees la palabra «Quinto». En ese momento empieza la Prueba de los Campeones.

El primero es el Caballero. Saluda a la muchedumbre antes de desaparecer por el túnel; media hora después le sigue la mujer elfo. Después va un bárbaro, luego el hombre cubierto de negros ropajes. Ahora te toca a ti saludar a la multitud apiñada. Sostienes en alto el pañuelo violeta y te llenas los pulmones de una última y honda bocanada de aire fresco antes de pasar por entre los pilares de la entrada, rumbo a los túneles en que reina el poder de Sukumvit, para enfrentarte a los desconocidos peligros que infestan «El Paseo»; dispuesto a atravesar el Laberinto Mortal del poderoso Barón.

AHORA, VUELVE LA PAGINA.

1

El clamor y el entusiasmo de los espectadores se va perdiendo poco a poco a medida que te aventuras en la oscuridad del túnel.

Del techo cuelgan grandes cristales, a veinte metros uno del otro, que irradian una luz suave, pero suficiente para iluminar tu camino. Mientras te vas acostumbrando a la penumbra, notas cierta agitación a tu alrededor. Arrastrándose por los cincelados muros, multitud de arañas y escarabajos se esconden en grietas y hendiduras al sentir que te aproximas; ratas y ratones corretean por el suelo delante de ti. Gotitas de agua forman pequeños charcos con un fantasmagórico gorgoteo que resuena a lo largo del túnel. El aire es frío, denso y húmedo. Tras caminar lentamente por el túnel durante unos cinco minutos, descubres a tu izquierda una mesa de piedra apoyada contra el muro. Sobre ella hay seis cajas, una de las cuales lleva impreso tu nombre en la tapa. Si deseas abrir la caja, pasa al **270.** Si prefieres seguir hacia el norte, pasa al **66.**

2

El escorpión consigue atraparte con sus pinzas durante el tiempo suficiente para abatir por encima de la cabeza su tenebroso aguijón e hincarte la púa venenosa. El efecto es instantáneo y fatal, y caes sobre la arena, preguntándote si al menos Throm conseguirá vencer al monstruo.

3

El Gnomo sacude la cabeza y dice:

—Me temo que has fracasado en la Prueba de los Campeones. El Laberinto Mortal del Barón Sukumvit guardará todos sus secretos otro año más, ya que no te será permitido salir de aquí. Quedas nombrado sirviente mío para el resto de tus días, con el fin de preparar y modificar el Laberinto para futuros participantes. Tal vez en otra vida tengas éxito...

4

En la total oscuridad te resulta imposible ver la caída del conducto. Resbalas e, incapaz de agarrarte a las viscosas paredes, te precipitas. Tus gritos resuenan por todo el conducto mientras recorres los cincuenta metros que te separan del fondo. Has fracasado en la Prueba de los Campeones.

5

Te arrastras por el suelo y te encuentras en el cubil de una tribu de trogloditas. Mientras vas serpeando para dejarlos atrás, la vaina de tu espada choca contra una roca del suelo, *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al **185.** Si no tienes suerte, pasa al **395.**

6

Como sabes que el Grifo te lanzará proyectiles con la cola, corres a protegerte tras una de las columnas. Antes de alcanzarla, una andanada de proyectiles vuela por los aires y

uno de ellos se te clava en el brazo. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Si sigues vivo, no pierdes un solo instante y atacas al Grifo sin darle tiempo de arrojar otra de sus mortíferas descargas.

Grifo	DESTREZA 11	RESISTENCIA 11

Si vences, pasa al **364.**

7

Antes de que te dé tiempo de llegar a la salida, la roca te cae encima. Gritas lleno de pánico y horror cuando te aplasta contra el suelo. Aquí termina tu aventura.

8

El demonio del espejo te agarra por la muñeca. Inmediatamente empieza a arrastrarte hacia el espejo. Tiene una fuerza increíble; por grandes que sean tus esfuerzos, no puedes impedir que te lleve consigo. En cuanto toca el espejo, parece desaparecer a través de él. Ves con horror que tu propio brazo desaparece, seguido del resto de tu cuerpo. Te encuentras ahora en otra dimensión de la que jamás podrás regresar.

9

Los duendes no llevan consigo nada que pueda serte de utilidad; por tanto, decides abrir la bolsa que está en el suelo. Dentro encuentras una jarra de barro tapada con un

corcho. La destapas y hueles su contenido. El olor es acre y penetrante. Si te apetece beber un poco, pasa al **158.** Si prefieres mojar un trozo de tela, pasa al **375.**

10

Corriendo a toda velocidad, buscas en tu mochila y extraes el tubo de madera. Has decidido tirarte al agua y respirar por el tubo. Con suerte, los trogloditas supondrán que el río te ha arrastrado a tu muerte, ya que la corriente desaparece en las profundidades de la montaña. Sostienes el tubo entre los dientes y te sumerges en el agua. Sujetándote a uno de los pilares del puente, aguantas sin problemas durante diez minutos. Cuando crees que por fin se han ido los trogloditas, te asomas a la superficie y miras a tu alrededor. No se ve a nadie, por lo que sales del río y cruzas el puente hacia la orilla norte. Todas tus Provisiones están empapadas y son incomestibles. Táchalas de tu *Hoja de Aventura*. Continúas caminando a través de la vasta caverna, hasta que ves un túnel al fondo. Sigues por él hasta llegar a una pesada puerta de madera que está cerrada. Si tienes una llave de hierro, pasa al **86.** Si no la tienes, pasa al **276.**

11

Miras hacia abajo y ves los maltrechos cuerpos de los guardianes voladores inmóviles en el suelo. Empiezas a extraer el ojo del ídolo con la punta de la espada. Por fin, el ojo se

suelta y te sorprende lo pesada que es la piedra. Confiando en que más adelante te sirva de ayuda, colocas la esmeralda en la mochila. Si ahora deseas extraer el ojo derecho, pasa al **140.** Si por el contrario prefieres bajarte del ídolo, pasa al **46.**

12

La puerta da a una gran habitación iluminada por velas: está llena de extraordinarias estatuas de caballeros y guerreros. Un viejo canoso, vestido con harapos remendados, salta de detrás de una de las estatuas y comienza a reírse sarcásticamente. Aunque parece estar loco, el brillo de sus ojos te hace pensar que está más cuerdo de lo que aparenta. Dice con voz chillona:

—Bien, bien. Otra pieza para mi colección. Me alegra que hayas venido a reunirte con tus amigos. Pero soy hombre que juega limpio, así que te haré una pregunta; si la contestas correctamente, te dejaré marchar, pero si fallas, te convertiré en estatua.

Empieza a reír entre dientes, obviamente satisfecho de tu llegada. ¿Qué harás?

¿Aguardar su pregunta?	Pasa al **382**
¿Atacarle con la espada?	Pasa al **195**
¿Correr hacia la puerta?	Pasa al **250**

13

El túnel gira repentinamente hacia la izquierda y, en tanto te alcanza la vista, continúa hacia el norte. Las huellas que venías siguiendo desaparecen, pues el túnel es cada vez más seco. Pronto estás más allá del techo lleno de goteras y los charcos del suelo. Notas que el aire va siendo poco a poco más caliente y te encuentras jadeando a pesar de que caminas muy despacio. Introducido en una pequeña oquedad del muro ves un trozo de bambú. Al sacarlo, observas que está lleno de un líquido claro. Tienes la garganta dolorosamente seca y te sientes un poco mareado por el calor del túnel. Si deseas beber el líquido, pasa al **147.** Si prefieres no arriesgarte y continuar hacia el norte, pasa al **182.**

14

El túnel conduce a una habitación oscura, completamente cubierta de espesas telarañas. Abriéndote camino, terminas por tropezar con un cofre de madera. Si quieres intentar abrirlo, pasa al **157.** Si prefieres continuar hacia el norte, pasa al **310.**

15

Un escalofrío te recorre la espina dorsal mientras te escabulles con cuidado de la habi-

tación. De vuelta al túnel, suspiras aliviado; arrojas la calavera a la habitación y cierras la puerta de un portazo. Satisfecho por tu buena estrella, te encaminas una vez más hacia el oeste. Pasa al **74.**

16

Nada más oír gritar al Gnomo «¡Tres calaveras!», de la cerradura sale un rayo que te golpea directamente el pecho y te deja inconsciente. Tira un dado, suma 1 al número que obtengas y resta el total a tu RESISTENCIA. Si todavía estás vivo, recuperas el conocimiento y oyes que el Gnomo te anima a intentarlo de nuevo. La última vez elegiste una combinación incorrecta, así que no la repitas.

A	B	C	
Esmeralda	Diamante	Zafiro	Pasa al **16**
Diamante	Zafiro	Esmeralda	Pasa al **392**
Zafiro	Esmeralda	Diamante	Pasa al **177**
Esmeralda	Zafiro	Diamante	Pasa al **287**
Diamante	Esmeralda	Zafiro	Pasa al **132**
Zafiro	Diamante	Esmeralda	Pasa al **249**

17

No eres lo suficientemente fuerte para forzar la pesada puerta. El agua te llega ahora a la cintura, y estás extenuado debido a tus esfuerzos. El nivel del agua sube rápidamente y te encuentras flotando más y más arriba, hasta que la cara se te aplasta contra el techo. Estás completamente sumergido y ya no puedes

contener la respiración por más tiempo. Aquí termina tu aventura.

18

Por suerte, la cobra te hinca el colmillo en la muñequera de cuero. Se retira rápidamente dispuesta a atacar de nuevo, momento en el que el enano te comunica que tienes otra oportunidad. Tira dos dados. Si el resultado es menor o igual que tu DESTREZA, pasa al **55.** Si es mayor que tu DESTREZA, pasa al **202.**

19

No puedes resistir la pérfida mirada de la Medusa cuando te traspasa los ojos. Sientes que tus miembros se endurecen y, desvalido, eres presa del pánico al sentir que te conviertes en piedra. Aquí termina tu aventura.

20

Unicamente tu increíble fuerza podría resistir la picadura venenosa de la araña. Sin embargo, estás debilitado y sientes que te tiembla la mano al embolsarte el doblón. Pierdes también 1 punto de DESTREZA. Maldices al que abandonó la mochila y te encaminas nuevamente hacia el norte. Pasa al **279.**

21

El mandoble no tiene ningún efecto sobre la Bestia Sangrienta, que continúa atacándote con la misma furia de antes. Prosigue tu lucha, y en cuanto ganes el próximo Asalto *Prueba tu*

Suerte. Si la suerte te acompaña, pasa al **97.** Si no tienes suerte, pasa al **116.**

22

A pesar de que estáis ligeramente incómodos en compañía el uno del otro, pues sabéis que sólo puede haber un ganador de la Prueba de los Campeones, ambos os sentís satisfechos de compartir los beneficios de una alianza temporal. Comenzáis a contaros vuestras respectivas hazañas, los monstruos y las trampas que habéis encontrado y los peligros superados. Continuáis avanzando y de pronto llegáis juntos a la boca de un ancho pozo. Es demasiado profundo y oscuro: no lográis ver el fondo. El bárbaro se ofrece a bajarte al fondo con su cuerda; dice que tiene una antorcha que te puede servir para iluminarte. ¿Qué harás?:

¿Aceptar el ofrecimiento del bárbaro? Pasa al **63**

¿Proponerle que baje él, si tantas ganas tiene de investigar el pozo? Pasa al **184**

¿Sugerirle que evitéis el pozo saltando los dos por encima de él? Pasa al **311**

23

El papel lleva impresa una simple advertencia escrita con sangre ya seca: «Cuidado con los Jueces de la Prueba». Vuelves a colocar el papel en el clavo y retrocedes corriendo por el túnel para unirte al bárbaro. Pasa al **154.**

24

En una estancia abovedada que forma el túnel ves un sillón de madera complicadamente esculpida en forma de un pájaro de rapiña de aspecto demoníaco. Si deseas sentarte en él, pasa al **324.** Si por el contrario prefieres continuar hacia el norte, pasa al **188.**

25

Aunque la temperatura del túnel es más elevada de lo que normalmente podrías soportar, el líquido de la caña de bambú te mantiene vivo. Pasa al **197.**

26

Al tragarte la píldora te sientes atontado y aletargado. Pierdes 2 puntos de DESTREZA. El enano te dice que puedes pasar ahora a la segunda parte de la prueba. Coge una cesta de mimbre y te dice que dentro hay una serpiente. La vuelca y la serpiente cae al suelo. Es una cobra que se yergue dispuesta a atacar. El enano dice que quiere comprobar cómo estás de reflejos. Tienes que agarrar a la cobra con las manos desnudas justo por debajo de la cabeza, evitando sus mortíferos colmillos. Te agazapas y tensas los músculos, a la espera del momento propicio para lanzarte sobre ella. Tira dos dados. Si el resultado es menor o igual que tu DESTREZA, pasa al **55.** Si es mayor que tu DESTREZA, pasa al **202.**

27

Te acercas al atemorizado hombrecillo y partes la cadena con la espada. El cae de rodillas y te hace reverencias, dándote las gracias una y otra vez. Te cuenta cómo hace cuatro años emprendió la Prueba de los Campeones pero fracasó en el empeño. Cayó en un pozo y tuvo que ser rescatado por uno de los Jueces de la Prueba, los supervisores del Labe-

rinto del Barón Sukumvit. Le ofrecieron elegir entre la muerte y la servidumbre en el Laberinto Mortal como esbirro del Juez. Eligió esto último, y trabajó como esclavo hasta que no pudo soportarlo e intentó escapar. Pero ¡ay!, no tuvo éxito en su huida y fue capturado por los orcos, guardianes vagabundos al servicio del Juez. Para darle una lección le cortaron una mano y le condenaron a perpetuidad en esa celda. Le preguntas si tiene alguna información de utilidad. Rascándose la cabeza, te contesta:

—Bueno, yo no lo he hecho precisamente bien, pero sé que tienes que recoger una serie de piedras preciosas si confías en salir de aquí. No sé exactamente por qué, pero así es.

Sin mediar una palabra más, el prisionero se lanza fuera de la habitación y en el túnel gira a la izquierda. Tú decides continuar hacia el norte, tomando en el túnel el camino de tu derecha. Pasa al **78.**

28

La cota de malla del enano es de hierro de la mejor calidad, obviamente fabricada por un maestro armero. Se la quitas y te la pones. Súmate 1 punto de DESTREZA. No queda nada en la sala que pueda serte de utilidad, por lo que decides investigar el nuevo túnel. Pasa al **213.**

29

El túnel sigue hacia el norte durante algún

tiempo, antes de terminar en un callejón sin salida. En el muro este se abre la boca de un tobogán. Parece ser la única salida por la que puedes continuar. Decides arriesgarte y trepar a él. Resbalas suavemente, descendiendo, hasta desembocar en una nueva habitación, donde aterrizas de espaldas. Pasa al **90.**

30

Das un paso adelante y saltas hacia el otro extremo del pozo. *Prueba tu Suerte.* Si la suerte te acompaña, pasa al **160.** Si no tienes suerte, pasa al **319.**

31

El Gnomo sonríe y dice:

—Estupendo. Ahora, ¿posees también un zafiro?

Si tienes el zafiro, pasa al **376.** Si no lo tienes, vete al **3.**

32

Pronto llegas a una nueva bifurcación. Un ramal se dirige hacia el este, pero las huellas que has venido siguiendo continúan hacia el norte; decides seguir tras ellas. Pasa al **37.**

33

Fue un error meter el brazo con que empuñas la espada en el agujero. Ahora lo tienes cubierto de marcas redondas de parásitos y sientes como si te lo hubieran aplastado. Pierdes 3 puntos de DESTREZA. Escudriñas en el

interior del agujero y ves el sangriento muñón del tentáculo, que cuelga flácidamente. Con cuidado, sacas el arpón y la bolsa de cuero, en la que encuentras una pequeña campanilla de cobre. Guardas tus nuevas posesiones y te encaminas al norte. Pasa al **292.**

34

Intentas introducir la punta de la espada bajo la esmeralda. Para tu sorpresa, la esmeralda se deshace con sólo tocarla, al tiempo que te suelta un chorro de gas venenoso en la cara. El gas te deja inconsciente. Sueltas la cuerda y caes del ídolo, estrellándote contra las piedras del fondo. Aquí termina tu aventura.

35

El túnel continúa hacia el oeste durante unos centenares de metros, para desembocar finalmente al pie de unos escalones que conducen a una trampilla. Subes los escalones despacio mientras oyes voces amortiguadas por encima de ti. En la penumbra, puedes ver que la trampilla no está cerrada. Si quieres llamar, pasa al **333.** *Si deseas entrar con la espada en alto, pasa al* **124.**

36

Corres como nunca en tu vida, pero la roca te está alcanzando. Tira dos dados. Si el total es igual o menor que tus puntuaciones de DESTREZA *y* RESISTENCIA *(es decir, igual o menor que la más alta de las dos), pasa al* **340.** *Si es mayor que la más alta de tus dos puntuaciones, pasa al* **7.**

37

El pasadizo desemboca en una enorme caverna, más oscura pero mucho más seca. Ante tí, las huellas se desdibujan hasta desaparecer. Hay un enorme ídolo, de unos seis metros de altura, en el centro de la caverna. Sus ojos son piedras preciosas, cada una del tamaño de un puño. Flanqueándolo se yerguen dos inmensos pájaros disecados. Si vas a subirte al ídolo para hacerte con las joyas, pasa al **351.** *Si prefieres cruzar la caverna hacia el túnel que se abre en el muro de enfrente, pasa al* **239.**

38

El hombrecillo permanece silencioso a tu lado mientras bebes el agua y engulles el pan. Un dolor agudo te retuerce el estómago, y caes de rodillas. El viejo te mira con desdén y dice:

—Bueno, ¿qué esperabas, si la comida está envenenada?

Pierdes 3 puntos de DESTREZA. El se aleja arrastrando los pies, dejándote en el suelo retorcido de dolor. Si todavía sigues vivo, recuperas poco a poco la fuerza suficiente para continuar hacia el oeste. Pasa al **109.**

39

Logras rehuir el impacto de las patas extendidas de la mosca gigante. Retrocedes, levantas la espada y te preparas para combatir al horrible insecto cuando se dispone a atacarte de nuevo.

Mosca gigante DESTREZA 7 RESISTENCIA 8

Si ganas, pasa al **111.** Tienes la posibilidad de huir si corres hacia el túnel y te diriges al norte. Pasa al **267.**

40

Llamas al enano para decirle que estás listo para luchar contra el Minotauro. El portón de madera se alza con lentitud y aparece la terrible bestia, mitad hombre y mitad toro, que avanza sobre la arena. De sus orificios nasales

salen chorros de vapor, pues su cólera aumenta, decidido a atacarte. De pronto se abalanza sobre ti blandiendo su hacha de doble filo.

Minotauro DESTREZA 9 RESISTENCIA 9

Si le vences, pasa al **163.**

41

Te acercas lentamente hacia el nicho, comprobando con sumo cuidado el suelo para evitar cualquier posible trampa. Ves que el cáliz contiene un líquido brillante y rojo. ¿Qué harás?

¿Beber el líquido? Pasa al **98**
¿Dejar el cáliz y retroceder para registrar al bárbaro, si no lo has hecho todavía? Pasa al **126**
¿Abandonar la cámara para seguir hacia el oeste? Pasa al **83**

42

La cobra te clava los colmillos en el antebrazo; sientes los efectos del veneno por todo el cuerpo. Pierdes 5 puntos de RESISTENCIA. Si todavía estás vivo, el enano no se apiada de ti, pero te invita a intentarlo de nuevo. Tira dos dados. Si el total es menor o igual que tu DESTREZA, pasa al **55.** Si es mayor que tu DESTREZA, pasa al **202.**

43

El túnel efectúa un giro inesperado a la derecha y, por lo que puedes ver, continúa hacia el norte. A la izquierda hay una puerta entreabierta. Oyes gritos de socorro que llegan del otro lado. Si quieres entrar, pasa al **200.** Si prefieres seguir adelante hacia el norte, pasa al **316.**

44

Estás tan sólo a unos pocos metros de la puerta cuando oyes al viejo pronunciar extrañas palabras. Inmediatamente se te endurecen los músculos y la piel comienza a ponérsete tirante. Sientes verdadero pánico, pero no puedes hacer nada para detener la petrificación de tu cuerpo. Aquí acaba tu aventura.

45

La estrella tiene puntas afiladas como cuchillas y se te clava en la espalda. Pierdes 1 punto de DESTREZA y 4 de RESISTENCIA. Si sigues vivo, te debates y consigues quitarte la estrella de la espalda en el mismo instante en que Ninja te lanza otra. Pasa al **312.**

46

Bajas del ídolo cuidadosamente y, sin perder más tiempo en la sala, corres hacia el túnel que se abre en la pared norte. Pasa al **239.**

47

¿Tienes un tubo de madera hueca? Si es así, pasa al **10.** Si no, pasa al **335.**

48

Unicamente tu enorme fuerza y tu firme determinación evitan que te desplomes inconsciente. Aprietas los dientes con resolución. Pasa al **197.**

49

Echas un ojo al otro lado de la esquina y ves que dos diminutos seres escapan de ti. Van vestidos con trajes holgados y llevan sombreros de tres picos. Son maquiavélicos duendecillos. Si optas por seguirlos, pasa al **205.** Si prefieres volver a la anterior bifurcación para encaminarte desde allí al norte, pasa al **241.**

50

Recobras el sentido y encuentras a Throm que te está quitando el anillo. Lo pone en el suelo y lo machaca con su hacha de guerra. Luego, gruñendo para mostrar su disgusto, se aleja hacia el este. Te levantas despacio y le sigues tambaleándote. Pasa al **221.**

51

Pillas a los duendes por sorpresa y consigues matar al primero antes de que pueda empuñar su espada. Te enfrentas con el duende restante, que te gruñe con odio.

Duende DESTREZA 6 RESISTENCIA 5

Si le vences, pasa al **9.**

52

Nada más abrir el libro, éste comienza a desintegrarse y las páginas se convierten en polvo entre tus manos. Consigues retener unos pocos fragmentos y leer lo que en ellos aparece escrito. El libro parece versar sobre monstruos, y, por lo que puedes entresacar, contiene una descripción completa de un monstruo llamado Bestia Sangrienta. Se trata de un ser horripilante, abotargado, de piel espinosa, con la cara llena de ampollas que se le revientan una y otra vez convirtiéndose en ojos falsos para camuflar su único punto flaco, que son sus verdaderos ojos. Estas bestias suelen vivir en charcas de lodo fétido que desprenden un gas venenoso. Este gas es tan fuerte que fácilmente puede dejar inconsciente a cualquier persona. La bestia, cuyo cuerpo es demasiado bulboso para permitirle salir del lodazal, tiene sin embargo una lengua larga y peligrosa con la que atrapa a sus víctimas para arrastrarlas a su charca. Cuando la carne de sus víctimas comienza a descomponerse en el malsano lodo, la Bestia Sangrienta se alimenta de ellas. Le relatas a Throm todo lo referente a la Bestia Sangrienta, pero él se limita a encogerse de hombros y a decirte que os vais. Si todavía no lo has hecho, puedes abrir el libro negro

—pasa al **138.** De otro modo, continúas con Throm en dirección norte. Pasa al **369.**

53

La Bestia Sangrienta es demasiado bulbosa para salir de su charca, pero chasquea la lengua e intenta atraparte por la pierna. Afortunadamente, estás fuera de su alcance. El aire a ras de suelo no contiene emanaciones venenosas, pero te levantas con la garganta irritada. Te cubres la boca con la manga para poder respirar, y decides qué hacer. Si optas por correr bordeando la charca y dirigirte hacia el túnel, pasa al **370.** Si deseas atacar a la bestia con la espada, pasa al **348.**

54

El lazo se desata solo y consigues soltarlo del cuello del ídolo. Cae al suelo con un fuerte chasquido. Enrollas rápidamente la soga y la guardas en la mochila. Sin perder más tiempo en la caverna, corres hacia el túnel que se abre en el muro norte. Pasa al **239.**

55

Con la velocidad del rayo, te lanzas y agarras a la cobra justo por debajo de la boca, abierta de par en par. La levantas y, con el brazo estirado, la balanceas ante el enano. El no vacila, y te dice con su voz calmada e inexpresiva:

—Por favor, pon la cobra de nuevo en su

cesta, y prepárate para la parte final de la prueba. Sígueme.

Haces lo que te dice y le sigues al interior de la estancia, donde Throm pasea arriba y abajo, obviamente enfermo de inactividad. Te aproximas mecánicamente hacia él mientras el enano abre una segunda puerta secreta y os ordena atravesarla y esperarle allí. Volvéis a hacer lo que dice, y os encontráis en un habitáculo circular que semeja un pequeño ruedo. El suelo está cubierto de arena y una balconada cubre todo el muro que lo rodea. Enfrente de la puerta secreta por la que acabáis de entrar hay un portón de madera que no presagia nada bueno. De pronto, oís un grito, alzáis la vista y véis al enano que os sonríe desde el balcón. Os arroja dos trozos de papel. En uno puede leerse «NO ES CRIPO»; en el otro, «OMNI AUTRO». Siempre con su voz tranquila, dice lo siguiente.

—Si colocáis las letras en otro orden, hallaréis el nombre de dos terroríficos seres. Debéis elegir con quién lucharéis en mi Ruedo de la Muerte.

Si puedes identificar al monstruo cuyo nombre resulta de ordenar las letras «NO ES CRIPO», pasa al **143.** Si puedes identificar al otro, cuyo nombre resulta de ordenar las letras de «OMNI AUTRO», pasa al **40.** Si no puedes identificar a ninguno de los dos, pasa al **347.**

56

Observas que el obstáculo es un objeto

voluminoso, marrón, similar a un peñasco. Lo tocas y te sorprende descubrir que es blando y esponjoso. Si deseas intentar trepar por él, pasa al **373.** Si prefieres rajarlo con la espada, pasa al **215.**

57

Aunque examinas con todo cuidado el cofre en busca de algún mecanismo oculto, no encuentras ninguna trampa en su interior. Al levantar la tapa, una bola de hierro que pende de un hilo se balancea y destroza una cápsula de cristal fijada en el interior de la tapa. Una nube de gas venenoso se expande inmediatamente por el aire y tú retrocedes vacilando, tosiendo y escupiendo. Pierdes 4 puntos de RESISTENCIA. Si todavía estás vivo, pasa al **198.**

58

Avanzas lentamente por entre las estacas, con cuidado de no tocar ninguna. Tira dos dados. Si el resultado es igual o menor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al **80.** Si el resultado es mayor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al **246.**

59

Más adelante, a lo lejos, oyes lentas pisadas que se van aproximando. Sin estar seguro de qué o quién sea lo que se acerca, miras a tu alrededor en busca de un lugar en donde esconderte. Encuentras en el muro del túnel

una gran grieta oculta en las sombras. Si quieres esperar donde estás, empuñando la espada, pasa al **341.** Si prefieres esconderte en las sombras, pasa al **283.**

60

El túnel termina frente a una gran puerta de roble. Throm no pierde tiempo en comprobar el picaporte, y se sorprende al descubrir que la puerta no está cerrada. La empuja, la abre y penetra en una estancia iluminada por antorchas. Al fondo, solo, sentado en un sillón abigarrado, hay un enano que os invita a entrar a la cámara. Nada más hacerlo, la puerta de roble se cierra a tus espaldas.

—Aventureros, lo habéis hecho bien, ya que habéis llegado tan lejos —dice el enano con voz profunda—. Sin embargo, ambos sabéis que en la Prueba de los Campeones sólo puede haber un vencedor. Como Juez de la Prueba, es mi deber, por encargo del Barón Sukumvit, permitir que continúe sólo el más capaz. Por tanto, debo idear una prueba de ingenio y fuerza para eliminar a uno de los dos. Por favor, no intentéis engañarme. Eso sería una enorme estupidez, ya que, como podéis ver, no hay modo visible de salir de esta habitación y únicamente yo conozco la salida secreta. Y ahora, mientras decidís cuál de los dos irá primero, yo haré los preparativos necesarios.

Miras a Throm, repentinamente enfadado porque vuestra fructífera alianza va a terminar. Se inclina hacia ti y te susurra al oído que

debéis intentar eliminar al enano y que ya os ocuparéis más tarde de encontrar la salida. Si quieres unirte a Throm para atacar al enano, pasa al **179.** Si por el contrario prefieres convencer a Throm para que acepte las pruebas del enano, pasa al **365.**

61

A pesar del terrible estruendo que te taladra los oídos, oyes pisadas que se aproximan por el túnel. Tus alaridos han atraído al guardián del túnel. Frente a ti aparece un duende. Mientras sonríe maliciosamente, te hunde la espada en el cuello. No puedes impedir que te atraviese. Aquí termina tu aventura.

62

El Gnomo da un salto aullando:

—¡Bien hecho! ¡Hasta ahora nadie había conseguido encontrar las tres piedras! Ahora prepárate para la prueba final, que te explicaré una sola vez y nada más que una vez. Como puedes ver, la cerradura de esta puerta tiene tres ranuras, A, B y C. Cada una de ellas ha sido construida para que encaje una sola piedra. Debes poner las tres piedras que traes en cada una de las ranuras, y en el orden correcto. Si lo consigues al primer intento, fantástico. Pero si colocas las piedras en las ranuras de manera incorrecta, de la cerradura saldrá un rayo de energía que te fulminará y te causará graves heridas. De cualquier modo, como ya te he dicho, me está permitido ayu-

darte un poco. Si colocas una piedra en la ranura correcta pero te equivocas en las otras dos, gritaré: «¡Una corona y dos cráneos!» Si colocas las tres piedras de manera incorrecta, gritaré: «¡Tres cráneos!» Podrás probar tantas veces como quieras, hasta que lo consigas o mueras en el intento. ¿Preparado?

Con una inclinación de cabeza le indicas que estás preparado, y te adelantas para colocar las joyas en las ranuras. Decide qué gema colocarás en cada ranura:

A	B	C	
Esmeralda	Diamante	Zafiro	Pasa al **16**
Diamante	Zafiro	Esmeralda	Pasa al **392**
Zafiro	Esmeralda	Diamante	Pasa al **177**
Esmeralda	Zafiro	Diamante	Pasa al **287**
Diamante	Esmeralda	Zafiro	Pasa al **132**
Zafiro	Diamante	Esmeralda	Pasa al **249**

63

Te anudas la soga alrededor de la cintura y agarras la antorcha que te ofrece Throm, que es como dice llamarse el bárbaro con que te has aliado. Sujetando el otro extremo de la soga, Throm te va bajando lentamente desde el borde del pozo hacia la oscura profundidad que se abre a tus pies. Gracias a la luz de la antorcha puedes ver que los lados del pozo son extremadamente lisos. Desciendes unos veinte metros antes de tocar el fondo. Allí descubres otro túnel que se dirige hacia el norte y llamas a Throm para contarle tu descubrimiento. Le

oyes descender y en seguida volvéis a estar juntos. Throm recupera la soga, desprendiéndola de la roca, y os encamináis hacia el norte por el nuevo túnel. Pasa al **194.**

64

Tan pronto como te pones el anillo en el dedo, todo tu cuerpo comienza a agitarse. Tira dos dados. Si el total es igual o menor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al **115.** Si el total es mayor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al **190.**

65

¿Has bebido una poción que se encontraba dentro de un libro forrado de cuero negro? Pasa entonces al **345.** Si no, pasa al **372.**

66

Tras caminar por el túnel durante algunos minutos, llegas a una bifurcación. Una flecha blanca pintada en el muro apunta hacia el oeste. En el suelo se ven las huellas recientes de los que entraron antes que tú. Es difícil asegurarlo, pero tres parecen haber seguido la dirección de la flecha, mientras que uno decidió ir hacia el este. Si quieres encaminarte hacia el oeste, pasa al **293.** Si prefieres seguir hacia el este, pasa al **119.**

67

Te abrazas a uno de los pilares del puente y te pegas a él conteniendo la respiración. Entre

tanto, los trogloditas exploran la orilla del río y dan por supuesto que te ha arrastrado la corriente hacia la muerte, ya que la corriente se pierde en las profundidades de la montaña. Para entonces tienes los pulmones a punto de reventar. Necesitas aire. *Prueba tu Suerte.* Si la suerte te acompaña, pasa al **146.** Si no tienes suerte, pasa al **219.**

68

Desciendes por el pasadizo y pronto te encuentras ante el borde de un pozo oscuro y profundo. Desde el otro extremo, el pasadizo sigue hacia el este. Piensas que tal vez puedas saltar por encima del pozo, pero no estás seguro. Desde el techo cuelga una cuerda sobre el centro del pozo. ¿Qué harás?:

¿Lanzar tu escudo por encima del pozo y saltar tú tras él? Pasa al **271**

¿Saltar por encima del pozo llevando contigo todas tus posesiones? Pasa al **30**

¿Intentar alcanzar la cuerda con tu espada para columpiarte luego sobre el pozo? Pasa al **212**

69

Yedra no se percata de que abres la puerta. Te escapas de su habitación, cierras la puerta silenciosamente y te encuentras al final de un nuevo túnel. Pasa al **305.**

70

Consigues hacerte a un lado justo antes de que la roca se haga pedazos contra el suelo, partiendo la losa: Te estás sacudiendo el polvo cuando, de pronto, percibes al fondo del túnel la luz del día. Corres hacia la maravillosa visión de un cielo azul y de verdes árboles. Según vas corriendo hacia el final del túnel, te recreas con la idea de ser aclamado por la multitud, pero te horroriza lo que ves. Allí no te espera la bienvenida y el entusiasmo propios de un héroe; todo a tu alrededor es muerte. Estás en una fría cámara abarrotada de cadáveres y esqueletos con armaduras: la llegada triunfal fue sólo una ilusión. Unicamente son reales los cadáveres de pasadas aventuras. Intentas volver al túnel, pero tropiezas con una barrera invisible; estás atrapado y destinado a acabar tus días en la cámara de los muertos.

71

Te pones a buscar el pergamino, que está entre una pila de huesos rotos. Desdoblándolo, ves el mapa de una habitación y el dibujo de un ser escondido en ella. Debajo del dibujo hay una inscripción que reza:

«Encontrarás tal vez al Grifo:
ten cuidado con su cola,
defiéndete de los dardos
que lanza por el aire.»

Doblas el pergamino y lo guardas en la mochila. Repitiendo la inscripción una y otra vez, cruzas hacia el nicho. Pasa al **128.**

72

El espejo se despedaza, lanzando fragmentos de cristal que vuelan por doquier. Las cuatro caras del demonio gritan agonizantes, y comienzan a quebrarse. Por último caen también al suelo, donde forman una pila de cristales rotos. Desafortunadamente, te has cortado el brazo con que manejas la espada. Aunque tu fuerza sigue intacta, tu habilidad con el arma queda disminuida. Pierdes 2 puntos de DESTREZA antes de proseguir en dirección norte. Pasa al **122.**

73

Si no lo has hecho todavía, puedes volver sobre tus pasos para registrar al bárbaro: pasa al **126.** Si no, sal de la cámara y continúa hacia el oeste. Pasa al **83.**

74

El túnel gira de pronto hacia la derecha y te encuentras en una especie de galería; hay espejos alineados que ocultan unos veinte metros de pared. Un esqueleto humano parece

estar medio metido en el espejo de la derecha. De pronto un ser grotesco, con cuatro brazos y cuatro caras, emerge del espejo y te bloquea el camino. Camina lentamente hacia ti, con todos los brazos estirados para agarrarte. Es un demonio del espejo, que llega desde otra dimensión para llevarse consigo tu espíritu. ¿Qué harás?:

¿Formular un deseo (si llevas puesto el Anillo de los Deseos)?	Pasa al **265**
¿Intentar romper los espejos?	Pasa al **300**
¿Atacar al demonio del espejo espada en ristre?	Pasa al **327**

75

Te frotas el líquido en las heridas, pero éstas no sanan. Mirando fijamente la botella vacía, te preguntas qué clase de líquido sería ése. Si aún no lo has hecho, puedes abrir el libro rojo —pasa al **52.** Si no, debes continuar con Throm en dirección norte. Pasa al **369.**

76

Avanzas rodeando la gran mole del gusano muerto y escudriñas en la oscuridad del agujero del que salió. Tan sólo consigues ver unos pocos metros, pero puedes sospechar que se inclina ligeramente y que está humedecido por la viscosa secreción del gusano de la roca. Si decides explorar este agujero, pasa al **317.** Si

prefieres caminar por el túnel hacia el oeste, pasa al **117.**

77

Vacilas al cruzar la puerta abierta, que da a otro túnel, al final del cual vislumbras la acogedora luz del día. Para tu sorpresa, el Gnomo yace muerto a mitad del túnel. Una flecha de ballesta sobresale por uno de los lados de su cabeza. El Gnomo, en su búsqueda de la libertad, ha sucumbido a la detestable trampa final de Sukumvit. Caminas hacia el resplandor del sol dejándolo tras de ti. Pasa al **400.**

78

En el muro de tu derecha se abre un conducto de un metro de diámetro aproximadamente. Es demasiado oscuro para poder ver algo en su interior. Gritas y escuchas el eco de tu voz que resuena por el conducto de hierro hasta desvanecerse. Si quieres introducirte en el conducto, pasa al **301.** Si por el contrario prefieres continuar hacia el norte, pasa al **142.**

79

Agarras con fuerza los brazos del sillón, casi esperando que una fuente de energía o súbito dolor caiga sobre tu cuerpo. *Prueba tu Suerte.*

Si la suerte te acompaña, pasa al **106.** Si no tienes suerte, pasa al **383.**

80

Te lo tomas con calma y consigues llegar al final sin haber rozado ninguna estaca, y te das prisa en continuar hacia el oeste para seguir tras los dos pares de huellas. Pasa al **313.**

81

Los únicos muebles de la habitación de los duendes son una mesa, dos sillas y un armario apoyado contra la pared. Hay dos puertas cerradas: una en la pared del oeste y otra en la del norte. ¿Qué harás?:

¿Abrir el armario?	Pasa al **307**
¿Abrir la puerta del oeste?	Pasa al **263**
¿Abrir la puerta del norte?	Pasa al **136**

82

Mientras el Monstruo del Foso empuja su cuerpo contra el muro con toda la violencia de que es capaz, te dejas caer por la cuerda y pisas tierra firme. Corres hacia la puerta y te alivia considerablemente ver que se balancea cuando la empujas. La hoja de la puerta sigue batiendo y tú te diriges hacia el norte por el túnel. Pasa al **214.**

83

El túnel desemboca en seguida en una bifurcación. Descubres más huellas en el suelo;

probablemente son tres pares, que se encaminan hacia el norte proviniendo desde la desviación que va hacia el sur. Decides seguir las huellas. Pasa al **37.**

84

Tira dos dados. Si el total es mayor que ocho, pasa al **152.** Si el total es menor o igual que ocho, pasa al **121.**

85

Antes de que puedas reaccionar, el viejo masculla unas palabras incomprensibles. Sientes que los músculos se te endurecen y la piel se te pone tirante. Eres presa del pánico, pero no puedes evitar que el cuerpo se te petrifique. Aquí termina tu aventura.

86

La llave gira en la cerradura y la puerta se abre a un cruce de túneles. Hacia el este y el oeste no ves nada, aparte de la ya familiar vidriera que desde el techo proyecta una luz tenebrosa. De pronto oyes una voz que te llama:

—¡Por aquí, por aquí! ¡Este es el buen camino!

La voz parece llegar desde algún punto situado delante de ti. Lleno de curiosidad, decides dirigirte hacia la voz. Pasa al **187.**

87

La puerta da a una inmensa habitación. Pasa al **381.**

88

Tan pronto como te ven, los trogloditas alzan los arcos y te rodean. Te horrorizas cuando su jefe se adelanta y proclama que eres su prisionero y que debes someterte a su antiguo rito, la Carrera de la Flecha. Si estás dispuesto a participar en la Carrera de la Flecha, pasa al **343.** Si por el contrario prefieres pelear para huir, pasa al **268.**

89

De nuevo en tierra firme, intentas soltar la cuerda del cuello del ídolo. *Prueba tu Suerte.* Si la suerte te acompaña, pasa al **54.** Si no has tenido suerte, pasa al **261.**

90

Nada más levantarte te encuentras frente a la visión más repulsiva que jamás se haya presentado a tus ojos. Chapoteando en un cenagal de lodo fétido hay un monstruo bulboso, demasiado horripilante para ser de verdad. Tiene el cuerpo verde y cubierto de espantosas púas. El rostro es una masa de ampollas de color rojo oscuro, una de las cuales revienta de pronto para mostrar un ojo más, uno de sus muchos ojos, que todo lo ven. Rodeando la charca corre un estrecho sendero que conduce a otro túnel que se abre en el muro más

alejado. Si has leído los detalles acerca de la repugnante Bestia Sangrienta que contenía uno de los libros forrados de cuero, pasa al **172.** Si no conoces ese libro, pasa al **357.**

91

La maza del orco te golpea en el brazo, haciendo caer tu espada. Debes pelear contra ellos con las manos limpias, y tu DESTREZA se reduce 4 puntos debido a la duración del combate. Afortunadamente, el túnel es demasiado estrecho, por lo que los dos orcos no pueden atacarte a la vez. Lucha contra ellos de uno en uno.

	DESTREZA	RESISTENCIA
Primer orco	5	5
Segundo orco	6	4

Si los vences, pasa al **257.**

92

Haciendo acopio de toda tu fuerza, asestas el golpe final al demonio del espejo. Con un sonido penetrante, todos sus rostros y extremidades comienzan a resquebrajarse. Sus múltiples bocas gritan retorcidas por las mortales convulsiones de la agonía, antes de despedazarse por completo y caer al suelo convertido en un montón de diminutos fragmentos. Pasa al **122.**

93

La puerta da a una pequeña habitación oscura y casi vacía, a excepción de un pesado cofre de madera, colocado sobre un estante en el muro del fondo. El suelo está cubierto por una espesa capa de polvo y se ven con toda claridad huellas que se acercan a él y luego se alejan. Te preguntas si uno de tus rivales te lleva todavía la delantera, o si el cofre lo acaba de dejar uno de los Jueces de la Prueba. Si quieres entrar y abrir el cofre, pasa al **284.** Si por el contrario prefieres continuar caminando por el túnel, pasa al **230.**

94

Respiras hondo, te inclinas sobre el hoyo y sumerges el antebrazo en la masa de agitados gusanos. Están fríos, son viscosos y tremendamente húmedos, pero no resultan ser venenosos y consigues alcanzar la daga por la empuñadura. Tiras con fuerza y la sacas de la grieta en que estaba encajada la punta. Admiras su belleza y te preguntas si no habrá pertenecido a un contendiente poco afortunado. Luego la colocas en tu cinturón y abandonas la caverna. Pasa al **174.**

95

La anilla de hierro está sujeta a una trampilla. Esta se levanta con facilidad, y en un pequeño compartimento encuentras un escudo de artesanía fabricado con el hierro más puro. Te maravilla su esplendor y te lo colocas en tu brazo. Ganas 1 punto de DESTREZA. Te diriges hacia la puerta y la empujas hasta abrirla. Pasa al **248.**

96

Tu segundo golpe tampoco consigue romper el espejo. El demonio del espejo te alcanza y, agarrándote por la muñeca, comienza a arrastrarte hacia el espejo. Tiene una fuerza increíble y, a pesar de tus esfuerzos, no puedes resistirte. Cada vez estás más cerca del espejo. Cuando el demonio lo toca, parece que desaparece a través de él. Ves con horror cómo tu brazo también desaparece, seguido del resto de

tu cuerpo. Ahora estás en otra dimensión de la que no volverás jamás.

97

Aunque no lo sabes, la Bestia Sangrienta tiene un solo punto débil: sus ojos verdaderos. Más por suerte que por otra cosa, hundes la espada en uno de ellos, y la bestia se retuerce en la charca. Tras violentas convulsiones, se sumerge bajo la grasienta superficie de la ciénaga. Sin esperar a ver si se recobra, corres hacia el túnel, ansioso por alejarte de la tóxica estancia de la Bestia Sangrienta. Pasa al **134.**

98

Al alzar el cáliz se acciona un mecanismo que suelta un dardo desde una de las patas de la mesa. *Prueba tu Suerte.* Si la suerte te acompaña, pasa al **105.** Si no tienes suerte, pasa al **235.**

99

Sonriendo, le dices a Yedra que se parece mucho a Malaentraña. Luego, cuando ella mira con fijeza y admiración el retrato, coges un taburete, te sitúas detrás de ella y le sacudes con él en la nuca con todas tus fuerzas. Te alivia y te sorprende verla desplomarse al suelo. Si quieres registrar la habitación, pasa al **266.** Si no, aléjate por la puerta que se abre en la pared que da al este: te encuentras al salir al final de un túnel. Pasa al **305.**

100

A tan sólo unos cuantos metros por el pasadizo, ves una puerta cerrada a tu izquierda. En el centro tiene grabada una X. Pegando la oreja, escuchas atentamente, pero no oyes nada. Si deseas abrir la puerta, pasa al **87.** Si, por el contrario, prefieres continuar hacia el norte, pasa al **217.**

101

La corriente del río es bastante fuerte; lastrado por la armadura y la mochila, no puedes hacer nada para oponerte a ella. En pocos segundos te arrastra bajo el puente. Los trogloditas te miran con desprecio, ríen y se burlan, mientras tú sigues a la deriva, río abajo, hacia una muerte segura que te espera en las profundidades de la montaña. Tu aventura ha terminado.

102

Entras en una habitación pequeña y completamente vacía. En cuanto estás dentro, la puerta se cierra de golpe a tus espaldas. De repente, una voz salida de no se sabe dónde retumba: «Bienvenido al Laberinto Mortal, la ingeniosa trampa asesina que ha inventado mi señor. Aventurero, confío que rindas pleitesía al nombre de mi amo.» ¿Gritarás?:

Ave, Sukumvit. Pasa al **133**

O bien:

Sukumvit es un gusano. Pasa al **251**

103

Inhalas el gas venenoso y estás a punto de asfixiarte. Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA. Si todavía estás vivo, pasa al **77.**

104

Reaccionas con rapidez y te las arreglas para saltar por encima de la lengua extendida. Echas a correr hacia el túnel y dejas a la Bestia Sangrienta revolcándose en su charca, a la espera de otra víctima. Pasa al **134.**

105

Tu gran rapidez de reflejos te permite saltar a un lado. El dardo silba al pasarte rozando y se clava en la pared de enfrente. Ves que el cáliz ha caído al suelo y que el líquido rojo fluye en hilillos por la piedra gris. Al menos, el cáliz puede servirte para algo, así que guárdalo en la mochila. Puedes volver sobre tus pasos y registrar al bárbaro, si no lo has hecho todavía —pasa al **126**—. Si no, sal de la cámara para proseguir hacia el oeste: pasa al **83.**

106

Al apretar el brazo del sillón, se dispara un mecanismo secreto y una pequeña placa salta. Descubres una ampolla dentro de una cavidad. La sacas y lees la etiqueta: «Poción Mimética. Una sola dosis. Este líquido sirve para adoptar la forma de cualquier ser vivo que se halle cerca de ti.» Colocas la extraña poción en

tu mochila y prosigues hacia el norte. Pasa al **188.**

107

Llegas a una entrada coronada por un arco labrado en la pared derecha del túnel. La pesada puerta de piedra está cerrada, pero hay un cerrojo de hierro y un picaporte. Si quieres intentar abrir la puerta, pasa al **168.** Si prefieres seguir por el túnel, pasa al **267.**

108

Hay una gran hoja de vidrio en la pared de tu izquierda. Tras ella ves una cámara brillante, iluminada por antorchas, que rebosa insectos gigantescos de todo tipo. Abejas, avispas, escarabajos, garrapatas..., hasta los mosquitos miden más de seis centímetros de longitud. El zumbido es terrorífico. En el centro de la cámara hay una corona enjoyada que descansa sobre una pequeña mesa. Lo que parece a todas luces un enorme diamante está engastado en el centro de la corona.

¿Romperás el cristal para intentar hacerte con la corona? Pasa al **394**

¿Prefieres seguir hacia el oeste? Pasa al **59**

¿O mejor volver a la bifurcación para dirigirte hacia el norte? Pasa al **14**

109

Llegas a otra bifurcación. Si quieres seguir caminando hacia el oeste, pasa al **43.** Si prefieres tomar la desviación norte, pasa al **24.**

110

A continuación, el túnel vuelve a girar a la derecha. Sigues hacia el este y alcanzas un extraño obstáculo: una hilera de doce estacas clavadas en las paredes, más o menos a medio metro del suelo, y a un metro de distancia unas de otras. Si decides cruzar por entre las estacas sin tocarlas, pasa al **58.** Si prefieres cruzar pisándolas, pasa al **223.**

111

Limpias el asqueroso limo amarillento del filo de tu espada y vuelves de prisa hacia la puerta, para seguir por el túnel hacia el norte. Pasa al **267.**

112

Aparte de dos raciones de tus Provisiones, que estaban estropeadas y ahora son incomestibles, el resto de tus pertenencias están intactas. Las colocas de nuevo en la mochila y sigues tu camino hacia el norte. Pasa al **356.**

113

La bola de madera silba al pasar junto a la calavera y se estrella contra la pared del fondo

con un considerable estrépito. Si quieres volver a intentarlo con la otra bola, pasa al **371.** Si ya has tirado dos veces, o si prefieres no volver a intentarlo, puedes cerrar la puerta y continuar hacia el oeste por el túnel. Pasa al **74.**

114

El cavernícola lleva una muñequera de cuero de la que cuelgan los diminutos cráneos de cuatro ratas. Si quieres ponértela, pasa al **336.** Si prefieres partir de inmediato hacia el norte, pasa al **298.**

115

Tu cuerpo se sigue agitando con intensidad y te sientes a punto de desfallecer. Pero tu fuerza es grande y consigues resistir la tremenda conmoción que estás recibiendo. Finalmente logras calmarte y empiezas a notar sobre ti la influencia de los poderes benéficos del anillo. Súmate 3 puntos de RESISTENCIA. Ves que Throm te mira con preocupación, así que le convences de que estás plenamente recuperado. Echa a caminar hacia el este y tú le sigues con rapidez. Pasa al **221.**

116

No te cabe en la cabeza que este nuevo golpe tampoco haya afectado a la Bestia Sangrienta. Dudas un momento, lo que aprovecha el monstruo para abalanzarse sobre ti y hacerte migas el cráneo con sus mandíbulas. Luego te

arrastra a su charca, donde te descompondrás para ser consumido después por la horrenda bestia.

117

Tras largo caminar por el túnel llegas a un callejón sin salida. Hay en la pared del fondo un gran espejo que va desde el techo al suelo; en esa difusa luz apenas si consigues vislumbrar tu propio reflejo. Si quieres mirarlo más de cerca, pasa al **329.** Si prefieres desandar el largo camino hasta el último cruce del túnel, que lleva hacia el este, pasa al **135.**

118

A pesar de las estalactitas que se estrellan por todas partes a tu alrededor, consigues atravesar el arco a toda velocidad y salir ileso. Miras atrás y ves que Throm avanza hacia ti, con un brazo sobre la cabeza a modo de protección. Entra en el túnel y se apoya contra una de las heladas paredes, jadeando pesadamente. Se disculpa por haber provocado la catástrofe y te da la mano. Tú le dices que, en lo sucesivo, quizá sea mejor que hable por gestos, incluso para reírse. Sonreís los dos y os dirigís hacia el este una vez más. Pasa al **60.**

119

Ante ti ves un gran obstáculo sobre el suelo del túnel, aunque está demasiado oscuro para adivinar de qué se trata. Las huellas frescas

que vienes siguiendo avanzan hacia el obstáculo. Si quieres continuar hacia el este, pasa al **56.** Si prefieres volver a la bifurcación y dirigirte al oeste, pasa al **293.**

120

En el fondo de un hoyo que tiene más o menos un metro de profundidad ves un gancho y una bolsa de cuero. Si quieres agacharte a cogerlos, pasa al **228.** Si prefieres ignorarlos y seguir al norte, pasa al **292.**

121

El enano observa los dados.

—No eres muy bueno en los juegos de azar, ¿verdad? —masculla—. Me temo que tendrás que sufrir un castigo.

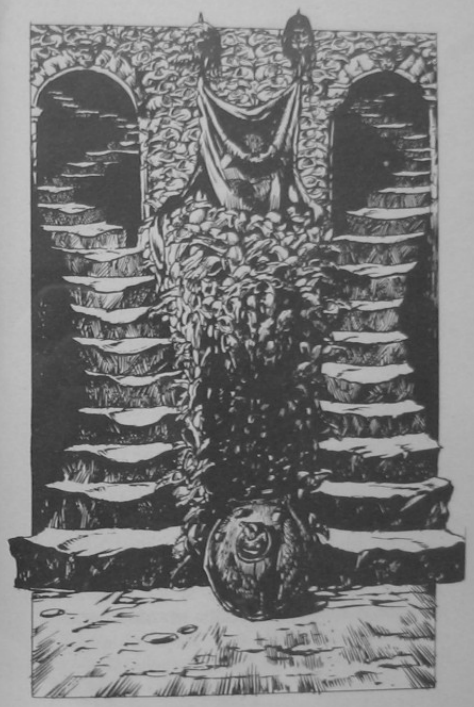
Saca dos píldoras del bolsillo. Una lleva impresa la letra D y la otra la letra S. Te pide que elijas una y te la tragues. Si te tragas la que lleva grabada la letra D, pasa al **26.** Si optas por la que lleva la S, pasa al **354.**

122

Ante ti se alzan dos tramos de peldaños separados por una balaustrada construida con cráneos de ratas. Puedes subir por el de la izquierda —pasa al **176**— o por el de la derecha —pasa al **384**.

123

El collar es un amuleto de fuerza. Súmate 1 punto de DESTREZA y otro de RESISTENCIA,



y continúa tu camino hacia el norte. Pasa al **282.**

124

Abres de golpe la trampilla y subes corriendo las escaleras, para salir a una habitación iluminada. Dos duendes están afilando sus espadas sobre una rueda de piedra que hay en medio de la habitación. Momentáneamente los pillas desprevenidos, pero pronto se recobran y se te echan encima.

	DESTREZA	RESISTENCIA
Primer duende	5	4
Segundo duende	5	5

Ambos duendes te atacan por separado en cada Asalto, pero tú debes decidir con cuál de los dos quieres vértelas. Así que ataca al duende que hayas elegido como si se tratara de una batalla normal. Contra el otro, tira los dados para determinar tu Fuerza de Ataque de la forma habitual, pero aunque tu Fuerza de Ataque sea superior, no consigues herirle. Apúntalo sólo como si te hubieras defendido de sus golpes. Claro que si su Fuerza de Ataque es superior, él sí que te causa heridas, tal como es habitual.

Si los vences, pasa al **81.**

125

Te alejas hacia la puerta mientras Yedra sigue parloteando. *Prueba tu Suerte*. Si la

suerte te acompaña, pasa al **69.** Si no tienes suerte, pasa al **139.**

126

El zurrón que el bárbaro lleva colgado del cinto está vacío; solamente encuentras un trozo de carne seca de extraño aspecto, envuelto en tela. ¿Qué harás?:

¿Comer la carne?	Pasa al **226**
¿Dejar la carne y seguir hacia el nicho, si es que no lo has hecho ya?	Pasa al **41**
¿Salir de la cámara y seguir hacia el oeste?	Pasa al **83**

127

La única salida de la sala, al menos por lo que puedes ver, es a través de un tobogán que se abre en la pared norte. Decides arriesgarte y te deslizas suavemente; sales a otra habitación aterrizando de espaldas. Pasa al **90.**

128

Al fondo del nicho hay unos escalones que descienden a un sótano. A medida que bajas, las telarañas te rozan la cara. El techo del sótano es más bien bajo, y el suelo está salpicado de basuras y desperdicios. En el centro de la pared de enfrente ves un arco que conduce a otro túnel, iluminado como por un cristal. A

tu derecha, entre los desperdicios, crecen unas cuantas setas de buen tamaño. Si quieres detenerte a comer una, pasa al **233.** Si decides atravesar el arco, pasa al **35.**

129

Atas la cuerda al gancho y lo lanzas por encima del muro. El gancho queda sujeto entre las piedras y comienzas a escalar. Al mirar por encima del muro ves un enorme monstruo, con aspecto de dinosaurio, que se agita al fondo, en un foso cubierto de arena. Tiene el pellejo duro y moteado de verde, y se alza a unos diez metros del suelo sobre sus musculosos cuartos traseros. En sus gigantescas mandíbulas se ven filas y filas de agudos dientes. Abre y cierra su boca con tal fuerza que podría quebrar cualquier hueso. En el extremo opuesto del foso hay una gran puerta de doble hoja; parece ser la única salida de esta zona del laberinto. ¿Qué harás?

¿Bajar por la cuerda para enfrentarte al Monstruo del Foso? Pasa al **349**
¿Tirar al foso el amuleto con forma de mono (si lo tienes)? Pasa al **361**

¿Intentar cazar al Monstruo del Foso con el gancho desde lo alto del muro? Pasa al **167**

130

Los duendes dejan de luchar inmediatamente. No entienden lo que les estás diciendo y se ponen a gruñirte con cara de pocos amigos. A continuación desenfundan sus espadas y se abalanzan sobre ti. Lucha primero contra uno y después contra el otro.

	DESTREZA	RESISTENCIA
Primer duende	7	5
Segundo duende	6	5

Si los vences, pasa al **9.**

131

Los dardos de las ballestas pasan zumbando por encima de tu cabeza y se clavan contra la pared de enfrente; por suerte, sigues aún agazapado en el suelo. Ahora que la trampa ya ha sido accionada, puedes salir de la habitación por la misma puerta que cruzaste al entrar. De vuelta al túnel, te diriges hacia el oeste. Pasa al **74.**

132

Nada más oír al Gnomo gritar «¡Una corona y dos calaveras!», un rayo de energía se dispara de la cerradura y te golpea directamente en el pecho, dejándote inconsciente. Tira un

dado, suma 1 al número que obtengas y resta el total a tu RESISTENCIA. Si todavía estás vivo, recuperas el conocimiento y oyes que el Gnomo te anima a intentarlo de nuevo. Sabes que has colocado una piedra en la ranura correcta, ¿pero cuál? Suspiras y pruebas una nueva combinación.

A	B	C	
Esmeralda	Diamante	Zafiro	Pasa al **16**
Diamante	Zafiro	Esmeralda	Pasa al **392**
Zafiro	Esmeralda	Diamante	Pasa al **177**
Esmeralda	Zafiro	Diamante	Pasa al **287**
Diamante	Esmeralda	Zafiro	Pasa al **132**
Zafiro	Diamante	Esmeralda	Pasa al **249**

133

De nuevo vuelve a oírse la misteriosa voz, sólo que ahora está llena de ironía y desprecio.

—Así que tenemos un llorón entre nosotros, ¿eh? —se burla la voz—. Mi amo tiene un regalo especial para ti, atrevido gusano.

De repente, comienza a caer agua de un agujero que hay en el techo. En seguida te llega a los tobillos; no parece que haya forma

de escapar. Vuelves chapoteando hacia la puerta. Está definitivamente cerrada, pero, a la desesperada, intentas derribarla con el hombro. Tira dos dados. Si el resultado es menor o igual que tu puntuación de DESTREZA, pasa al **178.** Si el total es mayor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al **17.**

134

El túnel desemboca en una gran sala cuyo techo descansa sobre varias columnas de mármol. Al entrar ves que, de repente, surge por la derecha un extraño ser. Tiene cuerpo de león y alas de dragón, pero la cabeza es como la de un viejo barbudo. Si has leído la inscripción que aparecía en el pergamino del esqueleto del guerrero, pasa al **222.** Si no la has leído, pasa al **247.**

135

Dejas a tu izquierda la guarida del gusano de la roca y llegas en seguida al cruce. Echas un rápido vistazo al túnel que lleva al sur, pero no ves que nadie se aproxime. Apretando el paso, te diriges hacia el este. Pasa al **68.**

136

La puerta da a otro túnel que, a lo lejos, se eleva poco a poco. Caminas cuesta arriba un buen rato; el túnel vuelve a hacerse llano y llegas ante una puerta que aparece a tu derecha. Sobre ella hay clavada una mano macilenta. Si decides abrir la puerta, pasa al **210.** Si, por el contrario, decides seguir hacia el norte, pasa al **78.**

137

Al avanzar por el túnel, te sorprende ver una gran campana de hierro que cuelga del techo. Si quieres tocar la campana, pasa al **220.** Si, por el contrario, decides dar un rodeo y seguir hacia el oeste, pasa al **362.**

138

Las páginas del libro están pegadas unas a otras, con un hueco en el centro que alberga una botella pequeña, tapada con un corcho, que contiene un líquido de color claro. Se la enseñas a Throm y éste alza la mano para expresar que no quiere saber nada de ella; la desconfianza que le inspira todo lo desconocido es más que evidente. ¿Qué vas a hacer?:

¿Beber el líquido? Pasa al **397**
¿Frotar tus heridas con él? Pasa al **75**
¿Abrir el libro rojo, si aún no lo has hecho? Pasa al **52**
¿Dejar el libro y la botella y continuar hacia el norte con Throm? Pasa al **369**

139

Mientras intentas escapar, Yedra gira en redondo, como un torbellino, y agarra un taburete. Está enfurecida y te ataca con ferocidad. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Si todavía estás vivo, consigues desenvainar la espada y defenderte del ataque.

Yedra	DESTREZA 9	RESISTENCIA 9

Si vences, pasa al **201.**

140

Tratas de arrancar la esmeralda del ojo con la punta de la espada. Para tu sorpresa, nada más tocarla, salta en pedazos y suelta un chorro de gas venenoso que te da directamente en la cara. Te desmayas, caes hacia atrás y rebotas contra las piedras del suelo, a los pies del ídolo. Aquí termina tu aventura.

141

El demonio del espejo está ya casi sobre ti cuando, haciendo un supremo esfuerzo, asestas un único mandoble contra el espejo. Tira dos dados. Si el total es igual o menor que tu DESTREZA, pasa al **72.** Si es mayor que tu DESTREZA, pasa al **96.**

142

Hay una nueva ramificación del túnel a tu izquierda; un poco más adelánte ves dos cuerpos abatidos en el suelo. Te detienes y echas un vistazo por el nuevo túnel, pero al no descubrir puerta alguna ni ser de ninguna clase, decides no adentrarte en él. Con la espada en ristre caminas hacia los dos cuerpos. Pasa al **338.**

143

Llamas al enano y le dices que suelte el escorpión, que estás dispuesto para la lucha. Lentamente se alza el portón de madera, y por debajo se desliza un enorme escorpión, negro y grotesco, que entra en el habitáculo. Desenvainas la espada preparado para enfrentarte al siniestro ser, que avanza con sus grandes pinzas y su mortífero aguijón.

Escorpión gigante	DESTREZA 10	RESISTENCIA 10

El escorpión te ataca con ambas pinzas; debes vértelas con ellas como si estuvieras luchando contra dos enemigos. Ambas pinzas tienen una DESTREZA de 10 y te atacan por separado en cada Asalto; debes elegir contra

cuál de las dos vas a luchar. Pelea con la primera como en un combate normal. Contra la otra, tira los dados y obtén tu Fuerza de Ataque como de costumbre; pero no le causarás heridas aunque sea mayor que la suya. Apunta esto como si sólo te hubieras defendido de sus golpes. Claro que si su Fuerza de Ataque es mayor, te habrá herido. Si durante uno de los Asaltos, la Fuerza de Ataque del escorpión suma 22, pasa al **2.** Si consigues matarlo sin que el monstruo totalice una Fuerza de Ataque de 22, pasa al **163.**

144

Sin dejar de sonreír, el viejo te mira y dice despacio:

—Error.

Pasa al **85.**

145

El enano permanece a la espera de tu movimiento. Y, lo que es más grave, tú no eres tan rápido como debieras a causa de tu reciente ordalía, así que esquiva el golpe con toda facilidad.

—Podría matarte ahora mismo si quisiera —dice—, pero ardo en deseos de ganarte en un combate cuerpo a cuerpo.

Entonces arroja la ballesta y saca del cinto un hacha. A pesar de tu fatiga, sólo piensas en la venganza.

Enano DESTREZA 8 RESISTENCIA 6

Durante cada Asalto deberás reducir en 2 puntos tu Fuerza de Ataque, pues estás en pésimas condiciones. Si vences, pasa al **28.**

146

Te duelen tanto los pulmones que te ves forzado a salir a la superficie. Por suerte, no te ha visto ningún troglodita, así que se dispersan. Sales del río y cruzas el puente hacia la orilla norte. Cualquier Provisión que te quedase se ha mojado y es ahora incomestible. Prosigues andando por la vasta caverna y encuentras un túnel en la pared del fondo. Lo recorres, descendiendo hasta llegar a una pesada puerta de madera que está cerrada. Si tienes una llave de hierro, pasa al **86.** Si no la tienes, pasa al **276.**

147

El agua que contiene la caña de bambú está tan fresca que te sientes como nuevo. Súmate 1 punto de RESISTENCIA. También contiene una solución mágica que te capacita para resistir la exposición a elevadas temperaturas sin sufrir percances. Tiras la caña y partes hacia el norte con magnífico humor. Pasa al **182.**

148

No tienes más remedio que enfrentarte a los perros, que no paran de ladrar. Llegas al final de la escalinata con la espada en la mano, y los perros saltan sobre ti de uno en uno.

	DESTREZA	RESISTENCIA
Primer perro guardián	7	7
Segundo perro guardián	7	8

Si vences, pasa al **175.** Puedes *Huir*, después de matar al primer perro guardián, echando a correr por el túnel que arranca de allí. Pasa al **315.**

149

Sueltas la cuerda y la oyes golpear contra el fondo del pozo. El bárbaro maldice y jura matarte si vuestros caminos vuelven a encontrarse. Retrocedes, tomas impulso y saltas. Aterrizas sano y salvo al otro extremo del pozo y sigues hacia el oeste. En el túnel, poco más adelante, pisas una losa de piedra que se balancea y acciona un mecanismo; se suelta una gran roca del techo. *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al **70.** Si no tienes suerte, pasa al **353.**

150

Como has tenido el sentido común de no meter en el hoyo la mano con la que empuñas la espada, los efectos del tentáculo no son demasiado serios. Pierdes 1 punto de DESTREZA. Introduces de nuevo el brazo en el agujero

y sacas el gancho y la bolsa de cuero. Dentro de ella hay una pequeña campana de cobre. Guardas estas nuevas ganancias en la mochila y prosigues hacia el norte. Pasa al **292.**

151

Nada más tocar la esmeralda, oyes un chirrido bajo tus pies. Al mirar hacia abajo, te sorprende ver que los dos pájaros disecados alzan el vuelo. Aletean torpemente, pero en seguida los tienes sobre ti. Parecen decididos a atacar. Lucha contra los guardianes voladores de uno en uno; reduce tu DESTREZA a la mitad a causa de tu difícil posición.

	DESTREZA	RESISTENCIA
Primer guardián volador	7	8
Segundo guardián volador	8	8

Si vences, pasa al **240.**

152

El enano te felicita por haber dado con la

solución correcta. Te dice que ahora debes pasar a la segunda parte de la prueba. Te muestra una cesta de mimbre y afirma que dentro hay una serpiente. Destapa la cesta y la serpiente cae al suelo; es una cobra, que se yergue preparada para atacar. El enano quiere comprobar cómo andas de reflejos. Tienes que agarrar a la cobra justo por debajo de la cabeza con las manos desnudas, evitando sus mortíferos colmillos. Te agazapas, tensando los músculos, preparado para lanzarte sobre ella. Tira dos dados. Si el total es igual o menor que tu DESTREZA, pasa al **55.** Si es mayor, pasa al **202.**

153

La puerta da a una pequeña habitación en la que hay una calavera con joyas en los ojos, colocada sobre un pedestal de mármol. En la pared de la izquierda descubres una hilera de ballestas cargadas; dos bolas de madera están en el suelo al alcance de tu mano. ¿Qué harás?:

¿Entrar y coger la calavera? Pasa al **390**

¿Lanzar una de las bolas contra la calavera? Pasa al **371**

¿Cerrar la puerta y seguir hacia el oeste, llevando contigo las bolas de madera? Pasa al **74**

154

Tras correr por el túnel, pronto alcanzas al bárbaro y le dices que el camino del este daba a un callejón sin salida. El asiente en silencio y parte hacia el oeste contigo. Pasa al **22.**

155

Las palabras del poema vuelven a tu memoria: «Cuando el pasillo encuentre agua, no te eches atrás:...» Por supuesto, aquí es donde se te invita a tirarte al agua. Debes tomar una decisión en seguida. Si optas por lanzarte al agua, pasa al **378.** Si prefieres continuar bajando por el túnel, pasa al **322.**

156

El cerrojo se abre fácilmente. Te asomas y examinas la habitación. Detrás de la puerta hay un pozo. En la pared de enfrente ves dos ganchos de hierro, en uno de los cuales hay una cuerda enrollada. Si quieres saltar sobre el pozo y coger la cuerda, pasa al **208.** Si decides seguir por el túnel hacia el norte, pasa al **326.**

157

El cofre se abre con toda facilidad; dentro encuentras una bolsa de terciopelo que contiene una perla enorme. Ganas 1 punto de SUERTE. Tras guardarte la perla en el bolsillo, sigues abriéndote camino por entre las telarañas. Pasa al **310.**

158

Te acercas la jarra a los labios y bebes un trago. Te quema tanto que dejas caer la jarra y te llevas la mano a la garganta. ¡Has tragado ácido! Pierdes 1 punto de DESTREZA y 4 de RESISTENCIA. Si sigues vivo, pasa al **275.**

159

Aún reaccionas con lentitud a causa del veneno que has ingerido, y por mucho que intentas saltar por encima de la lengua estirada, las piernas te fallan. La pegajosa lengua se enrosca alrededor de tu pierna, derribándote, y comienza a arrastrarte hacia la charca. La espada se te ha caído. El pánico te asalta. Si tienes una daga, pasa al **294.** Si no la tienes, pasa al **334.**

160

Tu armadura y tu espada pesan demasiado, pero consigues aterrizar a salvo en el otro extremo del pozo, aunque por los pelos. Sin perder más tiempo, continúas hacia el este. Pasa al **237.**

161

Te abres camino por entre los dos duendecillos y te diriges hacia el norte, con el zumbido de las burlas y las risas todavía en los oídos. Más allá te detienes a descansar un momento y revisar tus pertenencias. Si tenías alguna piedra preciosa, ha desaparecido: el duendecillo que te cayó sobre la espalda te la ha robado de

la mochila. Maldices a los ladronzuelos y sales de nuevo hacia el norte. Pasa al **29.**

162

Quitas la tapadera de la caja, a la luz del túnel, y encuentras una llave de hierro y una enorme piedra preciosa. Es un zafiro. Ganas 1 punto de SUERTE. Guardas ambas cosas en la mochila y te encaminas de nuevo hacia el norte. Pasa al **142.**

163

El enano te grita desde la balconada, felicitándote por tu triunfo. Arroja una bolsa al ruedo y te aconseja que descanses y recuperes tus fuerzas para la última parte de la prueba. Después se marcha, diciéndote que tardará unos diez minutos en volver. Abres la bolsa y encuentras una jarra de vino y un pollo asado. Si eliges comer y beber lo que te ha ofrecido el enano, pasa al **363.** Si, por el contrario, decides sentarte a esperar que regrese, pasa al **302.**

164

Mientras continúas caminando por el túnel, empiezan a caer del techo minúsculas gotas de

agua. Ves en el suelo un par de huellas, pertenecientes al mismo calzado que ya habías seguido antes, y que avanzan hacia el oeste. Las huellas conducen a una puerta de hierro, en la pared de la derecha, que está cerrada; no parece que conduzca a ninguna parte. Si quieres abrir la puerta, pasa al **299.** Si prefieres seguir hacia el oeste, pasa al **83.**

165

En el candado hay una ranura por la que introduces la moneda. Inmediatamente el candado se abre y puedes desatar los zancos. Te los echas a los hombros y partes de nuevo hacia el norte. Pasa al **234.**

166

Nada más tocar la esmeralda del ojo, oyes a tus pies un crujido. Miras hacia abajo y ves sorprendido que los dos pájaros disecados han alzado el vuelo. Mueven las alas torpemente, pero pronto están sobre ti, dispuestos para atacar. Lucha con los guardianes voladores de uno en uno, pero durante el combate pierdes 3

puntos de DESTREZA a causa de tu difícil posición.

	DESTREZA	RESISTENCIA
Primer guardián volador	7	8
Segundo guardián volador	8	8

Si vences, pasa al **11.**

167

Haces girar el gancho por encima de tu cabeza y lo arrojas a la bestia. Las tremendas mandíbulas del Monstruo del Foso atrapan el gancho al vuelo, y a continuación pega un tirón. Como sigues sujetando la cuerda, caes desde el muro al fondo del foso. Pierdes 4 puntos de RESISTENCIA. Si todavía estás vivo, pasa al **203.**

168

Descorres el cerrojo y empujas la pesada puerta de piedra, que se abre a una enorme caverna. La luz es difusa y sombría, pero en cuanto se te adapta la vista a la penumbra ves que los muros están cubiertos de algas verdes y humedad. El suelo se halla sembrado de paja. El ambiente es cálido, denso y fétido, y un suave zumbido llena el aire. Avanzas con cautela hacia un rincón de la caverna, en el que parece haber un hoyo poco profundo. Lo miras con precaución, y te repugna descubrir

una masa blancuzca de gusanos que se retuercen; algunos tienen hasta medio metro de longitud. Completamente asqueado, estás a punto de marcharte cuando te das cuenta de que los cuerpos ondulantes bullen en torno a una daga hincada en el hoyo. La empuñadura es de cuero negro con ópalos incrustados; la hoja está hecha de un extraño metal de color negro rojizo. Deseas tocar la daga, pero eso significa sumergir la mano entre los gusanos. ¿Alargas la mano hacia la daga —pasa al **94**—, o te apartas de allí asqueado y sales de la caverna? —pasa al **267.**

169

Te mira con suspicacia cuando le ofreces parte de tus Provisiones. Pero el hambre es mayor que su miedo y se mete la comida en la boca. Le preguntas qué está haciendo en los túneles. El te explica que es sirviente de uno de los Jueces de la Prueba, los supervisores que el Barón Sukumvit ha designado para cada sección del Laberinto. Te dice que le gustaría escapar, pero no se le permite a nadie abandonar el Laberinto para que no divulgue los secretos de su construcción. Le dices que eres un participante en la Prueba de los Campeones y que acogerías con gusto cualquier clase de ayuda. Frotándose el mentón, se vuelve hacia ti y dice:

—Un gesto como el tuyo merece una recompensa. Todo lo que puedo decirte es que en uno de los túneles del norte hay un sillón de

madera esculpido en forma de pájaro demoníaco. En un brazo del sillón existe un cajoncillo secreto que contiene una ampolla de cristal. Es una poción mimética. Ahora he de irme a proseguir con mis obligaciones. Buena suerte. Ojalá podamos encontrarnos alguna vez fuera de estos túneles infernales.

El hombrecillo se aleja y tú continúas hacia el oeste. Pasa al **109.**

170

Al aproximarte a la figura ves que es uno de tus rivales: se trata de la mujer elfo, y está luchando a muerte con una enorme boa constrictor que la tiene atrapada. Si quieres ayudarla, pasa al **281.** Si prefieres dejar que se defienda ella sola y volver al túnel para seguir hacia el norte, pasa al **192.**

171

La puerta se abre a una pequeña habitación, pero antes de que tengas tiempo de saber qué está ocurriendo caes al vacío: detrás de la puerta había un pozo que no pudiste ver a tiempo. Aterrizas pesadamente en el fondo y te quejas de dolor. Pierdes 4 puntos de RESISTENCIA. Los muros del pozo están toscamente cincelados, y llenos de agarraderas y huecos en los que poner los pies, de manera que trepas y sales con cierta facilidad. Maldices tu propia ansiedad y te dices que en el futuro tendrás más cuidado a la hora de entrar en las habitaciones del Laberinto. Dentro de la habitación

ves dos ganchos de hierro en la pared situada frente a la puerta. De uno de ellos pende un rollo de cuerda. Lo guardas en la mochila, saltas por encima del pozo y sales de la habitación para proseguir hacia el norte. Pasa al **326.**

172

Recordando la descripción de la Bestia Sangrienta y advertido sobre los vapores tóxicos que emanan de su charca, te cubres la boca con la manga y avanzas un paso con la espada desenvainada, sin perder de vista la lengua de la bestia. En cuanto pisas el borde de la charca, desenrolla la lengua, que se te echa encima a toda velocidad, pero estás preparado y la cortas de un tajo. La bestia aúlla de dolor y se yergue frenéticamente, intentando atraparte con sus mandíbulas llenas de sangre. Empiezas a lanzar tajos a la horripilante cara, en espera de alcanzar alguno de sus verdaderos ojos.

Bestia
Sangrienta DESTREZA 12 RESISTENCIA 10

En cuanto ganes el segundo Asalto, pasa al **278.**

173

El agua está fría y resulta refrescante. La fuente de la que mana fue rociada con polvo mágico: ganas 1 punto de RESISTENCIA y 2 de

DESTREZA. Si aún no lo has hecho, puedes beber de la otra fuente —pasa al **337**— o continuar hacia el norte —pasa al **368.**

174

Mientras vuelves hacia la entrada, el zumbido crece en intensidad y miras a tu alrededor desesperadamente para descubrir de dónde procede. Levantas la vista en el momento preciso de ver la grotesca y enorme sombra que proyecta una mosca gigante salida de un hueco que hay en lo más alto de la caverna. A medida que se acerca compruebas que tiene por lo menos metro y medio de larga. Las alas opacas al vibrar producen ese zumbido que te marea. Ahora extiende sus seis patas peludas para atraparte. Bajo los ojos multifocales tiene una trompa larga, negra y brillante que lanza hacia ti una y otra vez. Has robado el tesoro que la mosca gigante guardaba entre su camada de gusanos y deberás afrontar las consecuencias. *Prueba tu Suerte.* Si la suerte te acompaña, pasa al **39.** Si no tienes suerte, pasa al **350.**

175

Atada al collar de uno de los perros guardianes ves una cápsula de metal. La destapas y encuentras un pequeño diente. Es el diente de un duendecillo, que te dará fortuna. Ganas 2 puntos de SUERTE. Guardas el diente en la mochila y continúas hacia el este. Pasa al **315.**

176

Avanzando cuidadosamente, poco a poco vas subiendo por las escaleras. Pronto alcanzas la cima sin contratiempos. Continúas por un nuevo túnel. Pasa al **277.**

177

Nada más oír gritar al Gnomo «¡Tres coronas!» la cerradura se abre. Según va moviéndose hacia afuera la pesada puerta, el Gnomo se abalanza sobre ella y arroja la bola a tus pies. De los cristales rotos sale gas, y procuras no inhalarlo. *Prueba tu Suerte.* Si la suerte te acompaña, pasa al **243.** Si no tienes suerte, pasa al **103.**

178

La puerta no puede resistir los furiosos embates que le propinas. Las tablas del centro ceden y se astillan, de manera que puedes abrir un agujero de suficiente tamaño para escabullirte por él. Mojado, pero contento de haber pasado con éxito la ordalía, partes de nuevo hacia el norte. Pasa al **344.**

179

Según os abalanzáis sobre el enano, éste saca dos dardos del cinturón y os los lanza, alcanzándoos a ambos en el muslo. De inmediato quedáis paralizados por el veneno de las puntas de los dardos. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Como si estuvieras pegado al suelo, únicamente puedes ver cómo el enano

os retira los dardos. Te pregunta si quieres someterte a su prueba. Te esfuerzas por asentir con la cabeza. Lentamente desaparecen los efectos del veneno y recuperáis la movilidad. El enano te ordena que le sigas y le dice a Throm que espere a que vuelva. Abre una puerta secreta en la pared de la cámara y le sigues hasta un habitáculo circular. Cierra la puerta tras de ti y te da dos dados de hueso. Te dice que los tires. Sacas un seis y un dos; ocho en total. El enano te ordena que vuelvas a tirarlos, pero esta vez debes adivinar el resultado: ¿será mayor, menor o igual que ocho? Si supones que será ocho, pasa al **290.** Si supones que será menor, pasa al **191.** Si supones que el resultado será mayor que ocho, pasa al **84.**

180

Lanzas una estocada contra la Bestia Sangrienta y de súbito comienzas a sentirte muy débil. El gas que emana de la charca es altamente tóxico y te desplomas inconsciente. *Prueba tu Suerte.* Si la suerte te acompaña, pasa al **53.** Si no tienes suerte, pasa al **272.**

181

El túnel conduce a una habitación cuyo suelo está cubierto de mármol y en la que enormes pilares se alzan hasta el techo. Mientras cruzas la sala, el eco de tus pisadas resuena por todas partes. Se te eriza el pelo de la nuca al sentir que alguien te observa. Aunque no lo sabes, uno de tus rivales está oculto

tras un pilar. Es Ninja, el terrible asesino de negras vestiduras. Sin hacer ruido, sale de su escondrijo y te lanza una estrella de puntas a la espalda. Instintivamente, una voz interior te ordena agacharte, *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al **312**. Si no tienes suerte, pasa al **45**.

182

La temperatura sigue subiendo y comienzas a sudar copiosamente. A medida que avanzas debatiéndote, el calor se intensifica hasta parecer como si las paredes del túnel estuvieran al rojo vivo. Te sientes a punto de desmayarte. Si bebiste el líquido de la caña de bambú, pasa al **25**. Si no bebiste, pasa al **242**.

183

Te subes a los zancos y das unos pasos cautelosos para probarlos. Vas adquiriendo confianza y en seguida te sientes capaz de caminar sobre el lodo. Los zancos se van quemando por la acción del corrosivo fango, y nubecillas de humo comienzan a ascender desde la base de los mismos. Sigues avanzando penosamente pero sin detenerte, hasta que, por fin, llegas a tierra firme. Desgraciadamente, los zancos siguen cubiertos de fango y te ves obligado a prescindir de ellos. Te encaminas de nuevo hacia el norte y llegas a una bifurcación. Si deseas tomar el camino que va hacia el oeste, pasa al **386**. Si prefieres seguir hacia el norte, pasa al **218**.

184

El bárbaro, que dice llamarse Throm, se ata la cuerda a la cintura y te da el otro cabo. Cuando enciende la antorcha, descubres una mirada de desconfianza en sus ojos. Lentamente, pasa sobre el borde del pozo; tú te afianzas y sujetas la cuerda con fuerza. Mientras le vas bajando poco a poco, ves las paredes del pozo, completamente lisas, iluminadas por la antorcha de Throm. Llega por fin al fondo y te grita, diciéndote que abajo hay un túnel que lleva hacia el norte. Te aconseja que asegures la cuerda en una de las rocas que sobresalen del borde y que te dejes caer. Si quieres bajar con él y seguir hacia el norte por el nuevo túnel, pasa al **323**. Si prefieres abandonarle, saltar por encima del pozo y seguir hacia el oeste, pasa al **149**.

185

Los trogloditas están demasiado embebidos en su danza tribal y no oyen el tintineo de la espada; consigues pasar a rastras. Cuando crees que estás lo suficientemente lejos, te levantas y echas a correr por la caverna. Ante ti ves un río subterráneo que atraviesa la caverna de este a oeste. Lo cruza un puente de madera. Al oír un ruido a tus espaldas te vuelves y compruebas que te han descubierto; los trogloditas te están persiguiendo. Si quieres cruzar el puente, pasa al **318**. Si optas por lanzarte al río, pasa al **47**.

186

Lenta y cuidadosamente empiezas a escalar el ídolo. A punto estabas de agarrarte a una de las grandes orejas cuando pierdes pie. *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al **260**. Si no tienes suerte, pasa al **358**.

187

El túnel gira de improviso a la derecha. Al otro lado ves a un viejecillo sinuoso, con una larga barba, escondido tras una gran cesta de mimbre. La cesta está atada a una cuerda, y el otro extremo de la cuerda se pierde en el techo. La voz del viejecillo suena preocupada cuando te dice:

—No me ataques, forastero. No soy ninguna amenaza para ti. Estoy aquí sólo para ayudarte. Si fueras tan amable de ofrecerme alguna clase de remuneración, te podría subir en la cesta al nivel superior. Y, créeme, es allí donde deberías estar.

Si decides darle algo a cambio de sus servicios, pasa al **360**. Si prefieres ignorarle y seguir por el túnel, pasa al **280**.

188

El túnel empieza a descender y por fin llega a una profunda charca que cierra la propia pared del túnel. Si puedes recordar el poema

del espíritu de la niña, pasa al **155**. Si no has visto al espíritu de la niña, pasa al **224**.

189

La maza del orco se te clava dolorosamente en un muslo. Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA. Te tambaleas hacia atrás, pero consigues recuperar el equilibrio con el tiempo justo para defenderte. Afortunadamente, el túnel es demasiado estrecho, por lo que los dos orcos no pueden atacarte a la vez. Lucha contra ellos de uno en uno.

	DESTREZA	RESISTENCIA
Primer orco	5	5
Segundo orco	6	4

Si los vences, pasa al **257**.

190

Tu cuerpo vibra con gran violencia y te resulta imposible evitar desmayarte. Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA. Si sigues vivo, pasa al **50**.

191

Tira dos dados. Si el resultado es menor a ocho, pasa al **152**. Si es mayor o igual, pasa al **121**.

192

Andando por el túnel, descubres una argolla de hierro en el suelo. Si decides pararte y tirar

de ella, pasa al **120**. Si, por el contrario, decides seguir tu camino, pasa al **292**.

193

El ácido te quema las paredes del estómago y se abre camino hacia tus órganos vitales. Caes inconsciente para no recobrarte jamás. Aquí termina tu aventura.

194

En una repisa que hay en la pared del túnel descubrís dos sucios libros forrados en cuero. Throm farfulla su desprecio por la palabra escrita y te apremia a dejar los libros y a seguir adelante cuanto antes. ¿Qué harás?:

¿Abrir el libro rojo?	Pasa al **52**
¿Abrir el libro negro?	Pasa al **138**
¿Seguir por el túnel hacia el norte?	Pasa al **369**

195

Desenvainas la espada y echas a correr hacia el viejo. El levanta el brazo izquierdo; de súbito te estrellas contra un escudo invisible y rebotas en él.

—No seas estúpido, mis poderes son grandes —dice el viejo con gran tranquilidad—. Si no me crees, mira esto.

Salido de no sabes dónde aparece un puño volador que te golpea en mitad de la cara sin darte tiempo a esquivarlo. Pierdes 1 punto de RESISTENCIA. Sacudes la cabeza y te frotas la

mandíbula. Parece que no te queda otra alternativa que intentar responder a su pregunta. Pasa al **382**.

196

Levantas el escudo con el tiempo justo para detener una andanada de dardos que el Grifo ha lanzado por la cola; iban dirigidos al corazón. Los dardos se hunden en el escudo y sigues sano y salvo. Con sumo cuidado, desenvainas la espada y avanzas hacia el Grifo.

	DESTREZA	RESISTENCIA
Grifo	11	11

Si vences, pasa al **364**.

197

Afortunadamente, ahora la temperatura empieza a bajar con rapidez y en seguida el túnel vuelve a estar bastante fresco. A mano izquierda hay una puerta cerrada. Tiene un pequeño cerrojo que probablemente se descorra con facilidad. ¿Qué harás?:

¿Intentar abrir la puerta?	Pasa al **171**
¿Intentar descorrer el cerrojo?	Pasa al **156**
¿Seguir hacia el norte por el túnel?	Pasa al **326**

198

Una vez que el gas se ha disipado, vuelves al cofre y miras dentro. Hay una cadena en el

fondo, pero ves que alguien se ha llevado una piedra que tenía engastada. Esto te molesta tanto que arrojas la cadena al suelo y, saliendo de la habitación, continúas por el túnel. Pasa al **230**.

199

Las ballestas son demasiadas para conseguir evitar los dardos. Tira un dado para determinar el número de dardos que te han alcanzado. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA por cada uno de ellos. Si todavía sigues vivo, debes descansar durante un buen rato para recuperarte de tus heridas. Pierdes 1 punto de SUERTE. Cuando finalmente te sientes recuperado, sales de la habitación y te diriges hacia el oeste por el túnel. Pasa al **74**.

200

La puerta da a una estancia con el suelo lleno de paja. En el centro hay una gran jaula cubierta con una tela, de unos dos metros de altura. Una cuerda atada a un extremo de la tela sube hasta una argolla de hierro fijada al techo, la atraviesa y cae al suelo. Si quieres

tirar de la cuerda, pasa al **321.** Si quieres salir de la estancia y seguir al norte por el túnel, pasa al **316.**

201

Registras los armarios y cajones de la cámara de Yedra, pero no encuentras más que un viejo hueso. Una puerta se abre en la pared este y decides marcharte por ella, llevando contigo el hueso o no, como prefieras. Ahora te encuentras al final de otro túnel. Pasa al **305.**

202

Los reflejos de la cobra son mucho más rápidos que los tuyos, y proyecta su cabeza romboide para hincarte los colmillos. *Prueba tu Suerte.* Si la suerte te acompaña, pasa al **18.** Si no tienes suerte, pasa al **42.**

203

Te tambaleas y desenvainas la espada. Tienes el tiempo justo, ya que la terrible bestia se acerca a ti a gran velocidad. Va a ser uno de los combates más duros de tu vida.

Monstruo del Foso — DESTREZA 12 RESISTENCIA 15

Si vences, pasa al **258.**

204

Sobre el pedestal hay una placa oculta; en

cuanto la calavera vuelve a apoyarse en ella, el mecanismo se dispara: en el acto las ballestas comienzan a lanzar dardos por toda la habitación. *Prueba tu Suerte.* Si la suerte te acompaña, pasa al **131.** Si no tienes suerte, pasa al **199.**

205

Mientras corres tras los duendecillos oyes nuevas carcajadas, pero esta vez a tus espaldas. Miras a tu alrededor y ves otros seis duendecillos que salen de una puerta oculta en la pared del túnel. De pronto, otro duendecillo cae sobre ti desde una plataforma situada cerca del techo. Sacudiéndotelo de encima, desenfundas la espada. Sobre todos los demás ruidos sigues oyendo, cada vez más fuerte, la risa de los duendecillos. Si decides atacarles, pasa al **306.** Si prefieres intentar pasar por encima de ellos, pasa al **161.**

206

Las estalactitas continúan cayendo a tu alrededor, pero apenas tienes fuerzas para arrastrarte hacia el arco de la puerta. De repente, sientes un brazo que te rodea la cintura y te levanta; estás semiinconsciente, pero te das cuenta de que Throm trata de sacarte de allí. Te deja sobre el suelo del túnel, ya a salvo, y cura tus heridas. Decides comer algunas de tus Provisiones y las compartes con Throm, al que estás agradecido por haberte salvado. El se disculpa por haber provocado el desprendi-

miento de las rocas y te tiende la mano. A pesar del dolor que sientes, compones una sonrisa y le estrechas la mano. Cuando finalmente te recobras, te levantas y te diriges hacia el este, siguiendo a Throm. Pasa al **60.**

207

Te quitas la camisa y la rasgas en dos. Recubres cada uno de tus pies con un trozo de tela para proporcionarte alguna protección contra el lodo corrosivo y lo cruzas deprisa, a grandes zancadas. Ya en tierra firme, más allá del lodazal, intentas arrancar de tus pies la tela, ayudándote con la espada. Pero parte del lodo ha empapado la tela y te ha llegado al tobillo. Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA. Partiendo de nuevo hacia el norte, llegas a otra ramificación. Si decides seguir hacia el oeste, pasa al **386.** Si optas por seguir hacia el norte, pasa al **218.**

208

Una vez en la habitación tomas carrerilla y saltas sobre el pozo. Agarras la cuerda y la guardas en la mochila; vuelves a saltar sobre el pozo para abandonar definitivamente la habitación y dirigirte hacia el norte. Pasa al **326.**

209

Te sientes desconcertado al comprobar que las Provisiones que te quedaban son ahora incomestibles; por si fuera poco, has perdido uno de los tesoros que llevabas contigo. Tacha

un artículo de tu Lista de Equipamiento, una de tus joyas o una de tus pociones. Guarda cuidadosamente el resto de tus pertenencias y continúa hacia el norte. Pasa al **356.**

210

Entras en una habitación en la que hay un hombre con la ropa hecha jirones y que tiene el brazo izquierdo encadenado a la pared. Observas que le falta la mano derecha, y adivinas que es la que está clavada en la puerta. Al verte retrocede asustado todo lo que da de sí la cadena, pidiendo clemencia. Si deseas librarle de la cadena, pasa al **27.** Si optas por salir de la habitación para seguir hacia el norte, pasa al **78.**

211

Consigues desembarazarte del apretón de Yedra y desenvainas la espada. Con un taburete a modo de arma, ella avanza hacia ti.

Yedra	DESTREZA 9	RESISTENCIA 9

Si vences, pasa al **201.**

212

Alcanzas la cuerda, la agarras con fuerza y das un paso atrás para tomar impulso. Pero a causa de la débil luz no has advertido que alguien ha hecho un corte en la cuerda por encima de donde la sujetas. Cuando empiezas

a balancearte sobre el foso, la cuerda se rompe y, chillando horrorizado, caes a la oscuridad que se abre bajo tus pies. Pasa al **285.**

213

El túnel se bifurca en seguida. Del oeste te llega un sonido vibrante. Si quieres ir a ver qué o quién lo produce, pasa al **108.** Si prefieres seguir rumbo al norte, pasa al **14.**

214

Continúas tu marcha y descubres una raya roja pintada a lo ancho del suelo; ves un letrero que reza: «Prohibidas las armas más allá de esta línea.» Si optas por abandonar tus armas antes de seguir hacia el norte, pasa al **389.** Si decides no hacer caso del aviso y continuar, pasa al **181.**

215

Sin dificultad atraviesas con la espada la delgada corteza de la gigantesca bola. La bola estalla en multitud de esporas de color marrón que forman una nube que te envuelve. Algunas se te clavan en la piel produciéndote un picor espantoso. Un sarpullido de enormes proporciones te inunda la cara y los brazos, y sientes como si la piel te quemara. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Rascándote desesperadamente, pasas sobre la bola de esporas, ahora desinflada, y te diriges hacia el este. Pasa al **13.**

216

Al reconocer la cabeza llena de serpientes de la Medusa, cierras los ojos para evitar que te convierta en piedra con su mortífera mirada. Si quieres entrar en la jaula, sin abrir los ojos, para deshacerte de ella con la ayuda de tu espada, pasa al **308.** Si consideras preferible salir de la estancia, siempre con los ojos cerrados, y seguir después hacia el norte, pasa al **316.**

217

El túnel comienza a subir poco a poco, llevándote siempre hacia el norte. No encuentras ninguna ramificación; no hay puertas, ni siquiera un hueco donde husmear, y bajas la guardia mientras vas subiendo penosamente. Al cabo de un rato avanzas con tal descuido que no te percatas de que un cable tenso cruza el túnel de lado a lado: se encuentra colocado allí para que tropieces con él. Sólo cuando tus pies tocan el cable y oyes un ruido ensordecedor, caes en la cuenta de tu error. El ruido crece hasta hacerse insoportable, y de pronto, a través de la oscuridad del túnel, ves una inmensa roca que se precipita hacia ti. Arrojando el escudo, en caso de que lo tengas (pierdes 1 punto de DESTREZA), te vuelves para huir de la roca que se te echa encima. Pasa al **36.**

218

Pronto llegas a una puerta de dos hojas

situada en la pared de la izquierda. Te pones a escuchar, pero no oyes nada. Intentas girar el picaporte, que cede fácilmente; abres un poco la hoja izquierda y miras por la rendija. Un guerrero armado yace boca abajo en una habitación vacía, de paredes lisas y techo bajo. Seguramente está muerto, ya que no se ha movido ni siquiera cuando le has llamado. Una gran piedra preciosa, quizá un diamante, se encuentra muy cerca de su mano. Si deseas entrar en la habitación con la intención de hacerte con ella, pasa al **65.** Si continúas hacia el norte, pasa al **252.**

219

Te duelen tanto los pulmones que tienes que salir a la superficie en busca de aire. Para tu desgracia, te ha visto uno de los trogloditas, y llama a sus compañeros. Estás totalmente indefenso; los arqueros apuntan y lanzan sobre ti una lluvia de flechas, con fatal resultado. Tu cuerpo sin vida flota río abajo, hacia las ocultas profundidades de la montaña.

220

¡Dong! La campana dobla como si tocase a muerto. Todo a tu alrededor empieza a vibrar; aprietas los dientes mientras el sonido retumba en tu cabeza. Te echas a temblar y caes al suelo. Te agitas convulsivamente al tiempo que las vibraciones se intensifican. Pierdes 2 puntos de DESTREZA y 2 de RESISTENCIA.

Buscas con desesperación alguna forma de detener la campana. ¿Qué harás?:

¿Chillar tan fuerte como puedas? Pasa al **61**

¿Intentar amortiguar el ruido con tu bota? Pasa al **346**

221

El túnel lleva a una húmeda caverna, de techo alto y suelo cubierto de rocas. Largas estalactitas cuelgan del techo, como colmillos amenazantes, y gotean constantemente formando charcos lechosos en el suelo. El túnel sigue a través de un arco esculpido con la forma de una boca demoníaca. Si deseas registrar la caverna, pasa al **374.** Si, por el contrario, prefieres dirigirte directamente al arco, pasa al **60.**

222

Reconoces de inmediato al extraño ser: es un Grifo. Teniendo en cuenta la advertencia del pergamino, estás atento a su cola, que dispara numerosos dardos. Si tienes un escudo, pasa al **196.** Si no lo tienes, vete al **6.**

223

Pisas confiadamente la primera estaca y te dispones a pasar a la siguiente. Nada más tocar la tercera, una lluvia de astillas que tienen varios centímetros de longitud cae sobre

ti. Pierdes 2 puntos de SUERTE. Las astillas vuelan en todas direcciones a gran velocidad y no puedes evitar que te alcancen. Tira dos dados para determinar el número de proyectiles que se te han clavado. Por cada uno pierdes 1 punto de RESISTENCIA. Si aún estás vivo, te las arreglas para pasar por el resto de las estacas, y te sientas a realizar la penosa tarea de quitarte las astillas clavadas. Tras descansar un momento, sigues hacia el este. Pasa al **313.**

224

Parece que no hay forma de seguir hacia el norte. Das media vuelta y regresas por el túnel, pasando al lado del sillón de madera. Pronto llegas al cruce y giras a la derecha para continuar hacia el oeste. Pasa al **43.**

225

Reaccionas con rapidez y consigues cortar de un tajo la lengua de la Bestia Sangrienta. La Bestia aúlla de dolor y se lanza hacia ti con la intención de aplastarte entre sus fauces llenas de sangre. La lucha es a muerte.

Bestia Sangrienta	DESTREZA 12	RESISTENCIA 10

Tan pronto como ganes el primer Asalto, *Prueba tu Suerte.* Si la suerte te acompaña, pasa al **97.** Si no tienes suerte, pasa al **21.**

226

La carne contiene hierbas que te proporcionan nuevas fuerzas. Ganas 3 puntos de RESISTENCIA. Ahora puedes acercarte al nicho, si aún no lo has hecho —pasa al **41**— o bien puedes abandonar la estancia para continuar hacia el oeste —pasa al **83.**

227

Sin dejar de sonreír, el viejo te mira y dice despacio:

—Error.

Pasa al **85.**

228

Registras el hoyo. De pronto se te hiela la sangre al sentir que algo caliente y pegajoso se te enrosca en el brazo. Consigues sacarlo del hoyo, pero un tentáculo horrible, lleno de ventosas increíblemente fuertes se te ha quedado adherido. Cuando logras deshacerte de él, el brazo te tiembla de dolor. *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al **150.** Si no tienes suerte, pasa al **33.**

229

Nada más entrar en el halo de luz, oyes voces susurrantes. Los rostros ya no ríen; sus expresiones son ahora de desesperación y dolor. La angustiada cara de una niña flota ante ti y comienza a musitar un poema. Turbado, escuchas con atención, convencido de que hay un mensaje especial para ti en lo que ella recita.

«Cuando el pasillo encuentre agua,
No te eches atrás:
Toma aire y salta
Si tu prueba quieres ganar.»

Después de memorizar el poema recitado por el espíritu de la niña, atraviesas el rayo de luz y sigues hacia el norte. Pasa al **107.**

230

El túnel comienza a ensancharse, y más adelante se abre a una enorme caverna desde la que te llegan sonidos de voces agudas. Gateas hacia la entrada y echas un vistazo al interior. Hay unos veinte seres diminutos, con gruesas narices y orejas puntiagudas, que dan vueltas sin parar en torno a una efigie dorada. ¿Qué harás?:

¿Acercarte a ellos y hablarles? Pasa al **88**

¿Intentar arrastrarte y pasar sin que se den cuenta? Pasa al **5**

¿Beber la Poción Mimética, si es que la tienes? Pasa al **385**

231

Más allá de los duendes muertos encuentras un charco y bebes largos tragos de agua fresca. Así neutralizas el efecto del ácido y empiezas a recuperarte. Aún dolorido, te levantas y te encaminas hacia el norte. Pasa al **110.**

232

Si estás desarmado, pasa al **286.** Si has conservado tus armas, pasa al **320.**

233

Cortas un trozo de una seta y te lo comes. De inmediato sientes que el estómago se te hincha; ves cómo se te abomba por debajo del cinturón. Todo tu cuerpo empieza a dilatarse, reventándote la ropa. A cada momento que pasa te hinchas más y más, y pronto tropiezas con el techo. Las setas que has comido son muy apreciadas por los hechiceros, que las emplean en sus pociones de crecimiento, pero a ti te resultan fatales. Ahora eres demasiado grande y no puedes abandonar la cueva, así que aquí acaba tu aventura.

234

Un poco más adelante llegas a un tramo del túnel que está cubierto por una espesa capa de lodo verdoso. Su aspecto no es precisamente tranquilizador, así que decides probar antes

con un trapo. El gelatinoso lodo corrosivo abrasa el trapo rápidamente sin dejar rastro. Si tienes un par de zancos, pasa al **183.** Si no, pasa al **207.**

235

No te da tiempo a reaccionar y el dardo se te clava en el muslo. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Si todavía sigues vivo, pasa al **73.**

236

El puño retrocede y se prepara para golpear por segunda vez. Con tu mano libre sacas la espada e intentas cortar el picaporte de la puerta. Aunque aún lo ignoras, te está atacando la viscosa forma de un mimetizador, ser capaz de convertirse en cualquier cosa.

Mimetizador DESTREZA 9 RESISTENCIA 8

Cuando ganes tu primer Asalto, pasa al **314.**

237

El túnel gira de repente a la izquierda y sigue hacia el norte, al menos por lo que alcanzas a ver. Al poco tiempo llegas a una puerta de madera, cerrada, que queda a tu izquierda. Si quieres abrir la puerta, pasa al **12.** Si prefieres seguir hacia el norte, pasa al **100.**

238

Al caer, consigues agarrarte a la cuerda. Te izas con lentitud hacia el lado opuesto y subes penosamente hasta el borde. Arrancas el casco de la estaca y te lo pones: lo construyó un herrero muy diestro en su oficio. Ganas 1 punto de DESTREZA. Cruzas de nuevo agarrado a la cuerda. Una vez en tierra firme, pasas bajo el arco y continúas por el túnel en dirección norte. Pasa al **291.**

239

No muy lejos, bajando por el túnel, encuentras a tu izquierda una puerta cerrada. Apoyas la oreja contra la puerta y escuchas atentamente, pero no oyes nada. Si vas a abrir la puerta, pasa al **102.** Si prefieres seguir en dirección norte, pasa al **344.**

240

Miras hacia abajo y ves los cuerpos arrugados de los dos guardianes voladores, que yacen inmóviles en el suelo. Comienzas a sacar la esmeralda del ojo del ídolo con la punta de tu espada. Finalmente lo consigues: al caer en tus manos te sorprende el peso que tiene. Confiando en que te será útil más adelante, la guardas en la mochila. Si ahora quieres intentarlo con el ojo derecho, pasa al **34.** Si prefieres bajarte ya del ídolo, pasa al **89.**

241

Una cortina de terciopelo marrón cuelga de

un arco en la pared este del túnel. Si optas por apartar la cortina y atravesar el arco, pasa al **393.** Si, por el contrario, decides seguir hacia el norte, pasa al **291.**

242

Sacudes la cabeza desesperadamente para evitar desmayarte, pero el calor es demasiado fuerte y caes inconsciente al suelo. Tira dos dados. Si el total es menor o igual que tu DESTREZA, pasa al **48.** Si es mayor, pasa al **366.**

243

Cubriéndote la nariz y la boca para evitar inhalar el gas, sigues al Gnomo a través de la puerta abierta. Entras en otro túnel, al fondo del cual ves la acogedora luz del día. Pero, para tu sorpresa, descubres que el Gnomo yace muerto a mitad del túnel. La flecha de una ballesta sobresale por uno de los lados de su cabeza. El Gnomo, en su búsqueda de la libertad, ha caído muerto en la última trampa del Barón Sukumvit. Continúas tu camino y sales a la resplandeciente luz del sol. Pasa al **400.**

244

Acepta gustoso tu moneda y te cuenta que en un túnel situado más al norte hay un sillón de madera en forma de pájaro diabólico. En uno de los brazos del sillón existe una oquedad secreta que contiene una ampolla de cristal.

—Es una poción mimética, si no recuerdo

mal. Buena suerte. Espero que nos encontremos fuera de estos túneles infernales.

El hombre desaparece y tú continúas tu camino. Pasa al **109.**

245

No tienes más opción que abrir la puerta, ya que el muro es demasiado liso y resulta imposible escalarlo. Inspirando profundamente, giras el picaporte y entras en un foso cubierto de arena. En él, alzándote unos diez metros sobre sus inmensos cuartos traseros, hay un enorme monstruo, con aspecto de dinosaurio, ante una gran puerta de doble hoja. Su piel es dura y está moteada de verde; sus mandíbulas presentan filas y filas de dientes agudos como navajas. Abre y cierra las fauces, tan potentes que podrían machacar huesos. No puedes evitar temblar mientras te acercas a él con la espada desenvainada.

Monstruo del Foso DESTREZA 12 RESISTENCIA 15

Si vences, pasa al **258.**

246

A pesar de haber tenido todo el cuidado del mundo, rozas con la pierna una de las estacas. Suelta una lluvia de afiladas astillas de varios centímetros de longitud, que cae sobre ti. Pierdes 2 puntos de SUERTE. Vuelan en todas direcciones a gran velocidad; no puedes evitar que te alcancen. Tira dos dados para averiguar el número de astillas que han hecho mella en ti. Por cada una de ellas pierdes 1 punto de RESISTENCIA. Si todavía estás vivo, te sientas para llevar a cabo la penosa tarea de sacarte las astillas del cuerpo; después partes hacia el este. Pasa al **313.**

247

El ser que tienes ante ti es el terrible Grifo. Con el extremo de la cola puede lanzar numerosas puntas agudísimas, gruesas y penetrantes como clavos de hierro. Y, en efecto, de repente chasquea la cola y dispara sobre ti una lluvia de afilados proyectiles. Tira un dado. El número resultante equivale al número de dardos que se te han clavado. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA por cada uno de ellos. Si todavía sigues vivo, te acercas tambaleante al Grifo para atacarle con la espada, antes de que tenga tiempo de volver a lanzar sus mortales proyectiles.

Grifo	DESTREZA 11	RESISTENCIA 11

Si vences, pasa al **364.**

248

La puerta da a un túnel que corre hacia el norte. La cierras a tus espaldas y reanudas tu camino una vez más. Pasa al **214.**

249

Nada más oír al Gnomo gritar «¡Una corona y dos calaveras!», un rayo de energía se dispara de la cerradura y te golpea directamente en el pecho, dejándote inconsciente. Tira un dado, suma 1 al número que obtengas y resta el total a tu RESISTENCIA. Si todavía estás vivo, recuperas el conocimiento y oyes que el Gnomo te anima a intentarlo de nuevo. Sabes que has colocado una piedra en la ranura correcta, ¿pero cuál? Suspiras y pruebas una nueva combinación.

A	B	C	
Esmeralda	Diamante	Zafiro	Pasa al **16**
Diamante	Zafiro	Esmeralda	Pasa al **392**
Zafiro	Esmeralda	Diamante	Pasa al **177**
Esmeralda	Zafiro	Diamante	Pasa al **287**
Diamante	Esmeralda	Zafiro	Pasa al **132**
Zafiro	Diamante	Esmeralda	Pasa al **249**

250

Según corres hacia la puerta, el viejo grita a tus espaldas:

—¡No corras, nadie escapa de mí! ¡Detente o te convertiré en piedra ahora mismo!

¿Qué harás?:

¿Seguir corriendo?	Pasa al **44**
¿Volverte y atacarle con la espada?	Pasa al **195**
¿Acceder a contestar a sus preguntas?	Pasa al **382**

251

De nuevo retumba la voz misteriosa, sólo que esta vez te sorprende su tono, mucho menos amenazador.

—Bien, a mi señor le gustan aquéllos que demuestran valor. Llévate este regalo que te servirá de ayuda: te concederá un deseo, pero solamente uno. Adiós.

Prodigiosamente, un anillo de oro surge de la nada cayendo a tus pies con un suave tintineo. Lo recoges y te lo colocas en un dedo. La puerta se abre y regresas al túnel para seguir hacia el norte. Pasas al **344.**

252

El túnel continúa hacia el norte durante unos metros, antes de llegar a un callejón sin salida. La boca de un tobogán surge en la pared oeste, y parece ser la única alternativa para salir de allí. Decides arriesgarte y bajar por el tobogán. Te deslizas suavemente y llegas a una habitación, en la que caes de espaldas. Pasa al **90.**

253

Sacas el hueso de la mochila y lo arrojas escaleras abajo. Los ladridos se acercan, crecen de volumen, se tornan gruñidos. Bajas lentamente la escalinata con la espada desenvainada y ves dos enormes perros guardianes que se disputan el hueso. Pasas a todo correr y sigues túnel abajo. Pasa al **315.**

254

Sacas la espada y avanzas prudentemente hacia el enorme y baboso gusano de la roca.

Gusano
de la roca DESTREZA 7 RESISTENCIA 11

Si vences, vete al **76.** Puedes *Huir* después de dos Asaltos: echas a correr hacia el oeste túnel abajo. Pasa al **117.**

255

Te encuentras recorriendo el estrecho sendero que rodea la charca cuando, de repente, empiezas a sentirte mareado. El gas de la charca te está haciendo efecto: la visión se te nubla y pierdes el equilibrio. Cuando la Bestia Sangrienta te atrapa con su lengua y te arrastra hacia la charca, estás ya semiinconsciente. Después de ser engullido por el asqueroso

lodo, la horrible Bestia te devorará con toda tranquilidad.

256

Recordando la advertencia del lisiado, buscas en el brazo del sillón un cajón secreto. Descubres una ranura casi invisible y te pones a apretarla. De pronto salta una diminuta placa, dejando al descubierto una cavidad en la que hay una ampolla de cristal. La sacas y lees la etiqueta que lleva pegada: «Poción Mimética. Una sola dosis. Este líquido te hará tomar la apariencia de cualquier ser animado que se encuentre cerca de ti.» Guardas la poción en la mochila y sigues hacia el norte. Pasa al **188.**

257

En el bolsillo de uno de los orcos encuentras un doblón de oro y un tubo de madera hueco. Colocas tus hallazgos en la mochila y partes hacia el oeste. Pasa al **164.**

258

Estás completamente exhausto, así que te sientas sobre la cola de la bestia muerta para descansar un rato. Al mirarte las puntas de los pies descubres una anilla de hierro que sobresale por entre la arena. Si quieres tirar de la anilla, pasa al **95.** Si prefieres abandonar el foso por las puertas dobles, pasa al **248.**

259

Ignorando el dolor, sigues corriendo. Ante ti, un río subterráneo atraviesa la caverna de este a oeste. Sobre él, un puente de madera conduce a la otra orilla. Miras atrás para ver a los trogloditas, que te persiguen enconadamente. Si quieres cruzar el puente, pasa al **318.** Si optas por lanzarte al río, pasa al **47.**

260

Consigues agarrarte al lóbulo de la oreja y recuperar el equilibrio. Subes por el rostro y te sientas en el puente de la nariz. Desenvainas la espada y te paras a pensar cuál de las dos joyas arrancarás primero. Si te decides por la de la izquierda, pasa al **166.** Si optas por la de la derecha, pasa al **140.**

261

Pese a tus esfuerzos, no puedes soltar la cuerda del cuello del ídolo. Finalmente renuncias y la dejas allí para cualquiera que venga detrás. No hay ninguna cosa interesante en la estancia, por lo que, dirigiéndote hacia la

pared del norte, te adentras en el túnel. Pasa al **239.**

262

La puerta da paso a otro túnel que corre hacia el norte. Frente a ti descubres dos fuentes, cada una a un lado del túnel, esculpidas en forma de querubines. De las bocas sale agua que cae en pequeños cuencos a sus pies. ¿Qué harás?:

¿Beber de la fuente de la izquierda? Pasa al **337**
¿Beber de la fuente de la derecha? Pasa al **173**
¿Continuar hacia el norte? Pasa al **368**

263

La puerta da a otro túnel. Caminando hacia el oeste, pronto llegas a una puerta que se abre en la pared norte. Si deseas abrirla, pasa al **153.** Si prefieres seguir hacia el oeste, pasa al **74.**

264

Más adelante, débilmente iluminados, ves a dos duendes que pelean con uñas y dientes. Hay una bolsa de cuero en el suelo, y se diría que pelean por ella. ¿Qué harás?:

¿Intentar hablarles? Pasa al **130**
¿Atacarles con la espada? Pasa al **51**
¿Escabullirte sin que te vean? Pasa al **355**

265

Frotas tu anillo mágico y pides que el demonio de los espejos vuelva a su mundo y no regrese jamás. Mientras sigue avanzando hacia ti, empieza a relucir y a desvanecerse. Por fin, se esfuma. Ya puedes proseguir tu búsqueda. Te diriges hacia el norte; pasa al **122.**

266

Registras los armarios y cajones de la habitación de Yedra, pero no encuentras más que un viejo hueso. En la pared este de la cámara se abre una puerta, y decides marcharte por allí. Puedes llevarte contigo el hueso, si quieres. Ahora te encuentras al final de otro túnel. Pasa al **305.**

267

El túnel acaba bruscamente en una bifurcación. Mirando a derecha e izquierda, ves un estrecho pasillo que se pierde en la oscuridad. Si decides continuar por el oeste, pasa al **352.** Si, por el contrario, prefieres ir hacia el este, pasa al **68.**

268

Saltas sobre los trogloditas e intentas capturar al jefe para usarlo como rehén. Pero los trogloditas están preparados para tu reacción y disparan inmediatamente sus flechas contra ti. Su puntería es mortalmente certera: seis proyectiles dan en el blanco. Tu cuerpo cae al

suelo sin vida. Los trogloditas han puesto un brusco final a tu aventura.

269

Vacías el contenido del jarro en la mano y lo aplicas sobre tus heridas. Sus poderes curativos se hacen notar de inmediato y te sientes mucho más fuerte. Ganas 3 puntos de RESISTENCIA. Puedes comer el arroz y beber el agua, si aún no lo has hecho —pasa al **330**—, o bien dejar la sala llevándote tan sólo el diamante —pasa al **127.**

270

La tapa de la caja se abre fácilmente. Dentro hay dos doblones de oro y una nota escrita en un pergamino que está dirigido a ti. Después de guardarte el oro en el bolsillo, lees el mensaje, que dice así: «Bien hecho. Por lo menos tienes la suficiente sensatez de pararte y sacar partido de la ayuda que se te ofrece. Ahora puedo anunciarte que te va a hacer falta encontrar y utilizar diversos objetos si esperas salir airoso de mi Laberinto Mortal. Firmado: Sukumvit.» Memorizas el consejo, rompes el pergamino en pedacitos y sigues por el túnel rumbo al norte. Pasa al **66.**

271

Cuando estás ya a punto de lanzar el escudo por encima del pozo, se te escapa de las manos. Te resulta imposible atraparlo antes de que se precipite al abismo, chocando contra

las paredes hasta llegar al fondo. La pérdida del escudo reduce tu habilidad en la lucha: pierdes 1 punto de DESTREZA. Maldiciendo tu torpeza, das un paso adelante, saltas sobre el pozo y caes al otro extremo, sano y salvo. No pierdes más tiempo y continúas hacia el este. Pasa al **237.**

272

Aunque la Bestia Sangrienta es demasiado bulbosa y pesada para salir de su charca, su larga lengua se estira y se te enrosca en la pierna. Aún inconsciente, te arrastra hacia su lodazal. Tras ser engullido por el asqueroso lodo, la horrible Bestia te devorará con toda tranquilidad.

273

La bola de madera choca contra la calavera y la derriba del pedestal. Te sorprendes al comprobar que las ballestas no disparan sus mortales dardos. Entras cautelosamente en la habitación y recoges la calavera. Las piedras de los ojos resultan ser topacios y ansiosamente los extraes de las cuencas. Los pones en la mochila, preguntándote si no habrá una trampa esperándote aún en la habitación. ¿Qué harás?:

¿Salir a gatas de la habitación llevando contigo la calavera? Pasa al **15**

¿Colocar la calavera de nuevo en el pedestal antes de salir de la habitación? Pasa al **204**

274

Das un paso sobre la cuerda, hecho un manojo de nervios, sin atreverte a mirar abajo. A mitad de camino, el pánico hace presa en ti y pierdes pie. Tira dos dados. Si el número resultante es igual o menor que tu DESTREZA, pasa al **238.** Si es mayor que tu DESTREZA, pasa al **359.**

275

Un humo denso te llega desde el suelo, ya que el ácido se ha derramado al romperse la jarra. Te arrastras intentando desesperadamente encontrar agua potable en alguno de los charcos del túnel. *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al **231.** Si no tienes suerte, pasa al **309.**

276

Mientras intentas echar la puerta abajo a empellones, oyes cómo se acercan las chillonas voces de los trogloditas. Estás atrapado, así que empuñas tu espada. Los trogloditas se aproximan a ti con los arcos dispuestos, y te alcanza una lluvia de flechas. Tu cuerpo sin vida se derrumba en las profundidades del Laberinto Mortal.

277

El túnel gira bruscamente a la derecha y, unos cien metros más adelante, llega a una bifurcación. Al mirar a la izquierda descubres dos cuerpos tirados en el suelo. Decides acercarte a investigar. Pasa al **338.**

278

Con el filo de la espada alcanzas uno de los verdaderos ojos de la Bestia Sangrienta. Esto tiene un devastador efecto sobre el monstruo. Se hunde en la charca, revolcándose frenéticamente. Aprovechas la oportunidad para llegar a todo correr, bordeando la charca, hasta la boca del túnel. Pasa al **134.**

279

Llegas a una bifurcación. Uno de los caminos se dirige al oeste, pero las huellas que vienes siguiendo continúan hacia el norte. Decides ir tras las huellas. Pasa al **32.**

280

El túnel continúa hacia el este durante un buen trecho antes de llegar a una bifurcación. Las paredes, el techo y el suelo del camino que conduce al sur están cubiertos por una espesa capa de lodo verdoso. Considerando que ofrece más seguridad el túnel que va hacia el norte, pasas al **218.**

281

Con un golpe de tu fiel espada cortas la

cabeza de la boa constrictor. Liberas a la mujer elfo de la presión del enorme reptil e intentas reanimarla. Entreabre los ojos, pero te das cuenta de que no hay esperanza. Ella te mira, sonríe y te dice en un susurro:

—Gracias. Sé que ya es tarde para mí, pero te contaré lo que he aprendido. El camino que te sacará de aquí está ante ti, pero necesitas algunas piedras preciosas para abrir la última puerta. Una de ellas es un diamante, pero ignoro cuáles son las otras. Lo siento; no he encontrado ningún diamante, mas debes darte prisa en encontrar uno. Buena suerte.

Se le cierran los ojos y cae al frío suelo. Te quedas mirándola mientras exhala su último suspiro. Tomas dos de sus dagas y registras su mochila de piel. Dentro encuentras pan sin fermentar, un espejo y un amuleto de hueso tallado en forma de mono. Si quieres comer el pan, pasa al **399.** Si prefieres llevarte el espejo y el amuleto y volver al túnel para continuar hacia el norte, pasa al **192.**

282

El túnel va a dar a una bifurcación. Allí, de pie y dudando qué camino tomar, se encuentra uno de tus rivales. Es uno de los bárbaros. Le llamas, pero en principio no te contesta; tan sólo te mira fijamente y con frialdad, sujetando con firmeza su hacha entre las manos. Te acercas a él y le preguntas qué camino lleva. Mascullando la respuesta, te dice que se dirige al oeste, y que si quieres puedes acompañarle.

Si decides ir con él hacia el oeste, pasa al **22.** Si declinas su ofrecimiento y sigues tú solo hacia el este, vete al **388.**

283

Tienes que encogerte en la grieta para ocultarte por completo. Desde un sitio tan estrecho te resulta imposible ver quién pasa a tu lado arrastrando los pies. Al minuto siguiente todo está de nuevo en calma, así que sales de tu escondite y sigues hacia el oeste. Pasa al **109.**

284

¿Has bebido la poción hallada en un libro forrado con cuero negro? Si lo has hecho, pasa al **398.** Si no lo has hecho, pasa al **57.**

285

Caes de espaldas, pero por suerte la mochila amortigua el golpe. Pierdes 1 punto de DESTREZA y 2 de RESISTENCIA. La oscuridad es prácticamente absoluta y te arrastras por el fondo a ciegas. De repente tocas algo frío, duro y liso. El objeto es pequeño y redondo, pero no te haces una idea de qué puede ser. Lo guardas en la mochila; ya verás de qué se trata cuando salgas del pozo. Continúas arrastrándote y pronto palpas la pared. Es demasiado lisa para intentar escalarla. Tienes que ir horadándola con la espada para poder agarrarte. Tardas bastante, pero por fin sales del pozo por la cara este. En seguida examinas el objeto que has encontrado: descubres que es un rubí

redondo, de color rojo sangre. Estás encantado con el hallazgo y continúas hacia el este muy animado, silbando suavemente. Pasa al **237.**

286

Evidentemente fue un error abandonar tus armas, pero al menos puedes hacerte con las de Ninja. Eliges uno de sus largos cuchillos y el largo alfanje. El filo es extremadamente duro y no puedes evitar admirar su terrible belleza. Ganas 4 puntos de DESTREZA y pasas al **320.**

287

Nada más oír al Gnomo gritar «¡Una corona y dos calaveras!», un rayo de energía se dispara de la cerradura y te golpea directamente en el pecho, dejándote inconsciente. Tira un dado, suma 1 al número que obtengas y resta el total a tu RESISTENCIA. Si estás todavía vivo, recuperas el conocimiento y oyes que el Gnomo te anima a intentarlo de nuevo. Sabes que has colocado una de las piedras en la ranura correcta, ¿pero cuál? Suspiras y pruebas una nueva combinación.

A	B	C	
Esmeralda	Diamante	Zafiro	Pasa al **16**
Diamante	Zafiro	Esmeralda	Pasa al **392**
Zafiro	Esmeralda	Diamante	Pasa al **177**
Esmeralda	Zafiro	Diamante	Pasa al **287**
Diamante	Esmeralda	Zafiro	Pasa al **132**
Diamante	Esmeralda	Zafiro	Pasa al **249**

288

Miras a tu izquierda y ves a Throm de pie sobre el trasgo que ha degollado. Sangra por un profundo corte que tiene en el hombro, pero eso no parece importarle. Tú registras los cuerpos de los trasgos, pero no encuentras nada de valor aparte de un anillo hecho de hueso que uno lleva al cuello colgado de una cinta de cuero. El anillo tiene grabado un símbolo que Throm dice conocer. Te explica que debió de haber pertenecido a los druidas del norte, y que un antiguo talismán como ése aumentará tu fuerza si tu cuerpo es capaz de admitirlo. Throm decide no tocar el talismán y te aconseja que lo dejes. Si quieres ponerte el anillo, pasa al **64.** Si prefieres continuar hacia el este con Throm, pasa al **221.**

289

La tela se alza hasta dejar la jaula al descubierto. Entonces, aterrorizado, ves la cara de una vieja cuyo pelo es un hervidero de serpientes. ¡Es la temible Medusa! *Prueba tu Suerte.* Si la suerte te acompaña, pasa al **216;** si no, pasa al **19.**

290

Tira dos dados. Si el resultado es ocho, pasa al **152.** Si es cualquier otro número, pasa al **121.**

291

El túnel se prolonga hacia el norte durante

un largo trecho, antes de girar de repente hacia la derecha. Al doblar la esquina te encuentras en un callejón sin salida. Sólo la boca de un tobogán de madera, que se abre en la pared, te ofrece una posibilidad de continuar. Decides arriesgarte y te metes en el tobogán. Te deslizas suavemente y aterrizas de espaldas en una habitación. Pasa al **90.**

292

En la pared de la izquierda aparece una puerta. Te pones a escuchar atentamente pero no oyes nada. La puerta no está cerrada y el picaporte cede fácilmente. Si quieres abrirla, pasa al **93.** Si prefieres continuar hacia el norte, pasa al **230.**

293

Sigues las huellas de los tres por el corredor que se dirige hacia el oeste y pronto llegas a una bifurcación. Dos de los pares de huellas se encaminan hacia el oeste; si quieres seguirlas, pasa al **137.** Si prefieres seguir las que van hacia el norte, pasa al **387.**

294

Sacas la daga del cinturón con la mano que tienes libre y la hiendes en la lengua de la

Bestia Sangrienta. La Bestia se retuerce de dolor e intenta aplastarte entre sus fauces. Debes luchar contra ella desde el suelo y con la daga. Pierdes 2 puntos de DESTREZA durante el combate, ya que no tienes espada.

Bestia Sangrienta	DESTREZA 12	RESISTENCIA 10

En cuanto ganes tu primer Asalto, *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al **97.** Si no tienes suerte, pasa al **21.**

295

A medida que corres hacia la puerta, tropiezas contra una piedra y pierdes pie. Caes de bruces contra el suelo, y antes de que te dé tiempo a levantarte se desprende una estalactita, que te golpea en la pierna. Pierdes 5 puntos de RESISTENCIA. Si aún estás vivo, pasa al **206.**

296

Ante ti, ves que el túnel dobla y sigue hacia el norte. Te detienes antes de llegar a la esquina, paralizado por un ruido de voces agudas que susurran y cuchichean. Si quieres sacar la espada y doblar la esquina, pasa al **49.** Si por el contrario decides volver a la bifurcación y seguir desde allí hacia el norte, pasa al **241.**

297

La pérdida de alguno de los objetos que

tanto te ha costado ganar va a causarte problemas. Para empezar, pierdes 1 punto de SUERTE. Sin darte las gracias siquiera, Yedra te empuja fuera de su cámara a través de una puerta que se abre en la pared del este, y te encuentras al final de otro túnel. Pasa al **305.**

298

Ves una mochila apoyada contra la pared del túnel. Te preguntas si pertenecerá a uno de tus rivales. Si quieres registrarla, pasa al **304.** Si decides seguir hacia el norte, pasa al **279.**

299

La puerta da a una gran cámara, en donde te quedas helado al ver a uno de tus rivales, el cual ha encontrado, evidentemente, una muerte sangrienta. Es uno de los bárbaros, que está empalado en varias picas de hierro fijadas sobre un marco de madera que ha debido de salir del suelo de repente. Por el suelo se amontonan la basura y los escombros de toda clase; está claro que bajo ellos se ocultaba la trampa que el bárbaro pisó, soltando de esa forma el marco lleno de picas. En la pared del fondo se abre un nicho en el que se ve un cáliz de plata sobre una mesa baja. ¿Qué harás?:

¿Adelantarte para registrar al bárbaro?	Pasa al **126**
¿Caminar hacia el nicho?	Pasa al **41**
¿Cerrar la puerta y seguir hacia el oeste?	Pasa al **83**

300

Golpeas el espejo con la espada, con todas tus fuerzas, pero sin resultados: el espejo no se rompe y el demonio del espejo sigue acercándose. Si quieres volver a intentar romper el espejo, pasa al **141.** Si, por el contrario, prefieres atacar al demonio, pasa al **327.**

301

El conducto está cubierto de fango, pero te arrastras por la húmeda oscuridad, deslizándote y resbalando según avanzas. De repente tocas con la mano algo duro y cuadrado, que parece estar hecho de madera. Al agitarlo, repiquetea, y supones que debe tratarse de una caja. Si quieres regresar para salir del conducto y examinar tu hallazgo, pasa al **162.** Si decides continuar conducto abajo, llevándote la caja para examinarla más adelante, pasa al **4.**

302

Después de unos veinte minutos, el enano hace su aparición en la balconada. Te dice a gritos lo siguiente:

—Bueno, bien, bien, tengo entre manos un interesante problema. Prepárate para luchar contra tu próximo oponente.

Se abre de nuevo el portón de madera y te quedas de piedra al encontrar un rostro conocido. ¡Es Throm! Está malherido y no parece

reconocerte. Evidentemente delira y se acerca hacia ti tambaleándose, con el hacha empuñada. El enano ríe y dice:

—Le mordió la cobra, pero tiene la fuerza de un toro y consiguió ponerse en pie; cualquier otro hombre habría muerto. Ahora debes enfrentarte a él para dirimir cuál de los dos seguirá adelante en la Prueba de los Campeones.

Protestas por el abuso y la crueldad que supone la prueba. Se ríe entre dientes y no te queda otra opción que defenderte del pobre Throm.

Throm DESTREZA 10 RESISTENCIA 12

A pesar de sus heridas, Throm es terriblemente fuerte. Si le vences, pasa al **379.**

303

Con la mano libre, buscas en la mochila la jarra de ácido. Descorchándola con los dientes, derramas el ácido sobre la puerta, que resulta ser la viscosa forma de un ser capaz de convertirse en cualquier cosa. Una nube de humo se eleva de la puerta con un audible chisporroteo, mientras el ácido empieza a abrasar al portentoso ser. Se disuelve rápidamente, por lo que puedes continuar ileso; puesto que no tienes otra posibilidad, giras el picaporte sintiendo cierta aprensión. Pasa al **262.**

304

En el fondo de la mochila hay solamente un doblón de oro. Al ir a cogerla, sientes un ligero cosquilleo en el dorso de la mano. Retiras la mano muy despacio, intentando dominar el pánico creciente, y te quedas horrorizado al ver a una viuda negra, la araña más terrorífica. Antes de poder quitártela de encima, te inocula su veneno en la muñeca. Pierdes 6 puntos de RESISTENCIA. Si estás todavía vivo, pasa al **20.**

305

El túnel termina en una escalinata de piedra que conduce a un nivel inferior. De lejos te llegan ladridos. ¿Llevas un viejo hueso entre tus pertenencias? Si así es, pasa al **253.** Si no, pasa al **148.**

306

Antes de que puedas dar un solo paso hacia los duendecillos, uno de ellos te arroja un polvo centelleante. Te quedas helado en el sitio, incapaz de mover un músculo. Estás indefenso, mientras los duendecillos te revuelven la mochila y huyen corriendo con todas tus pertenencias, dejándotela vacía. Pierdes 2 puntos de SUERTE. Una hora después, poco más o menos, el efecto paralizador del polvo mágico desaparece y empiezas a recuperar la sensibilidad. La pérdida te ha puesto de muy mal humor y te diriges hacia el norte decidido a vengarte. Pasa al **29.**

307

En el armario hay un mazo de madera y diez clavos de hierro. Mientras los guardas en la mochila, te preguntas qué puerta abrirás: si la del oeste —pasa al **263**— o si la del norte —pasa al **136**.

308

La Medusa comienza a gritar cuando entras en la jaula con los ojos cautelosamente cerrados y blandiendo la espada a ciegas de un lado a otro. Sientes que el filo penetra en su costado y oyes un golpe sordo al desplomarse ella al suelo. Abres los ojos y te echas a temblar ante la visión de la Medusa caída. Lleva la túnica cerrada por un broche con una piedra preciosa de un rojo resplandeciente. Es un granate, así que lo sacas de su engarce, lo guardas en la mochila y sales de la estancia para seguir rumbo al norte. Pasa al **316.**

309

Te debates frenéticamente en el suelo buscando un charco de agua, pero no encuentras ninguno. El ácido te quema la garganta y te desgarra de dolor. Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA. Si todavía sigues vivo, *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al **231.** Si no tienes suerte, pasa al **193.**

310

Alcanzas la pared más alejada de la habitación; en ella se abren dos puertas. Si quieres entrar por la de la izquierda, pasa al **339;** si optas por abrir la de la derecha, pasa al **262.**

311

El bárbaro accede de mala gana a tu sugerencia. Ambos tomáis impulso y saltáis el pozo. Aterrizáis sanos y salvos al otro lado y continuáis por el túnel. El bárbaro, que abre la marcha, tropieza de repente con una losa que se inclina y acciona un mecanismo: del techo cae una gran piedra. Le da justo encima, lo derriba y le parte el cráneo. Debes proseguir tú solo. Pasa al **325.**

312

La segunda estrella silba al rozarte la cabeza y va a clavarse en uno de los pilares. Te vuelves para encararte con el que probablemente sea el asesino, preparándote mientras él avanza con su gran alfanje en la mano.

Ninja DESTREZA 11 RESISTENCIA 9

Si ganas, pasa al **232.**

313

El túnel termina en una bifurcación. Las huellas que has venido siguiendo se encaminan hacia el norte y decides continuar tras ellas. Pasa al **32.**

314

Con la espada cortas el picaporte; al estar separado del cuerpo principal, se encoge y cae al suelo. Ya que no tienes otra opción, giras con sumo recelo el picaporte de la otra puerta. Pasa al **262.**

315

El túnel gira bruscamente a la izquierda y termina en un muro elevado en el que hay una puerta. Al otro lado oyes feroces gruñidos y te preguntas qué inmensa bestia puede hacer semejante ruido. Si tienes un rollo de cuerda y un gancho, pasa al **129.** Si no tienes ninguna de estas dos cosas, pasa al **245.**

316

El túnel se prolonga un trecho hasta llegar a una bifurcación. Si quieres seguir por el túnel hacia el oeste, pasa al **296.** Si deseas continuar hacia el norte, pasa al **241.**

317

Golpeando la entrada del agujero con la espada, sigues avanzando a ciegas sobre el asqueroso cieno. Continúas por este sinuoso camino durante lo que te parece una eternidad, sin imaginar a dónde puede conducirte. Inesperadamente te llega un sonido de algo que se desliza. Te quedas helado de terror, intentando atravesar la oscuridad con la mirada. Antes de que te des cuenta de lo que ocurre, las poderosas mandíbulas de otro gusano te atrapan por el cuello: es el compañero del gusano de la roca que acabas de matar; acude atraído por el olor de la sangre que hay en tu espada. El animal aprieta con fuerza hasta quebrarte el cuello como si fuera una ramita. Aquí acaba tu aventura.

318

Tras atravesar el puente, sigues corriendo hasta cruzar la caverna. Por fin, a lo lejos, divisas un túnel que se abre en la pared. Corres por él hasta que tropiezas con una pesada puerta de madera. Está cerrada. Si tienes una llave de hierro, pasa al **86.** Si no la tienes, pasa al **276.**

319

Tu armadura y tu espada pesan más de lo que calculaste. A mitad del salto compruebas con horror que no podrás alcanzar el otro extremo del pozo. Chocas contra la pared, a escasa distancia del borde, y caes de cabeza al fondo. Pasa al **285.**

320

Decides registrar a Ninja y encuentras una bolsa de tela entre los pliegues de sus vestiduras. Dentro hay un frasco con agua, un puñado de arroz envuelto en una hoja de palmera, un jarro de ungüento y un precioso diamante. ¿Qué harás?:

¿Comerte el arroz y beber el agua? Pasa al **330**

¿Aplicar un poco de ungüento en tus heridas? Pasa al **269**

¿Llevarte tan sólo el diamante y abandonar la sala? Pasa al **127**

321

Tiras de la cuerda y ves cómo se eleva la tela y deja al descubierto una jaula de hierro. La voz de la mujer te apremia, diciendo que la habitación es una trampa y que el suelo cederá de un momento a otro a causa de tu peso. Si a pesar de todo deseas ayudarla, vete al **289.** Si prefieres dejar la habitación y seguir hacia el norte, pasa al **316.**

322

Dejas atrás el sillón de madera y llegas pronto al cruce. Giras a la derecha para seguir hacia el oeste. Pasa al **43.**

323

Tras asegurar la cuerda en la roca, te dejas caer despacio hasta el fondo del pozo. Throm recupera la cuerda sacudiéndola hasta desprenderla de la roca y continuáis juntos por el nuevo túnel. Pasa al **194.**

324

¿Has hablado con el sirviente lisiado de los Jueces de la Prueba? Si lo has hecho, pasa al **256.** Si no, pasa al **79.**

325

Te levantas y prosigues tu marcha por el túnel. De repente, al fondo, ves la luz del día. Te lanzas hacia la más hermosa visión que has tenido en mucho tiempo: un claro cielo azul y verdes árboles. Corres a toda velocidad y sales, esperando el griterío y el recibimiento de la multitud entusiasmada. Pero no hay nada que se parezca a una gran acogida. Todo lo que te rodea es muerte. Te hallas en una habitación abarrotada de esqueletos y cadáveres armados. Tu llegada triunfal no fue más que una ilusión. Unicamente son reales los cadáveres de pasadas aventuras. Totalmente decepcionado, das la vuelta para regresar al túnel, pero tropiezas contra una barrera invisible; estás atrapado en este espantoso lugar y destinado a acabar tus días en la cámara de los muertos.

326

Ante ti ves cómo el túnel desaparece y gira bruscamente a la izquierda. Das la vuelta y a punto estás de chocar contra dos orcos de fiero aspecto, armados con mazas de hierro y protegidos por armaduras de cuero. Te pillan desprevenido, y mientras desenvainas la espada uno de ellos lanza su maza contra ti. Tira un dado: si te sale un 1 ó un 2, pasa al **91;** si sale un 3 ó un 4, pasa al **189;** si sale un 5 ó un 6, pasa al **380.**

327

El demonio del espejo únicamente está pendiente de arrebatarte la espada y ha descuidado su propia defensa.

Demonio del espejo	DESTREZA 10	RESISTENCIA 10

Si durante alguno de los Asaltos la Fuerza de Ataque del demonio es superior a la tuya, pasa al **8.** Si consigues derrotarle sin que te gane ningún Asalto, pasa al **92.**

328

Inspeccionas la habitación de Yedra con la mirada. Al ver el retrato de otro gigante colgado de la pared, le preguntas si es pariente suyo. Inesperadamente, cambian su expresión y su humor. Te suelta, sonríe y dice:

—Sí, sí. Es mi querido hermano Malaentraña. Ha llegado muy lejos allí, en el Puerto de la Arena Negra. Ahora es Guardia Imperial en la tropa de élite de Lord Azzur. Estoy muy orgullosa de él.

Yedra se queda mirando el retrato y sigue alabando a su hermano. Si quieres escabullirte por la puerta de la pared este, pasa al **125.** Si prefieres quedarte y continuar con la conversación, pasa al **99.**

329

Das un paso hacia el espejo y te divierte ver el reflejo de tu imagen distorsionada. Tu cabe-

za parece tan grande como una calabaza, tu cara parece sumamente extraña. De pronto, sin previo aviso, sientes una punzada de dolor en la cabeza e intentas apartar la vista del espejo, pero ya no puedes. Alguna fuerza diabólica mantiene tus ojos clavados en tu propia imagen. Te agarras la cabeza con las manos y compruebas, horrorizado, que está creciendo. No puedes resistirlo y, desmayándote a causa del dolor, caes inconsciente al suelo para no levantarte nunca más.

330

Las Provisiones de Ninja son escasas pero agradables. Ganas 1 punto de RESISTENCIA. Si todavía no lo has hecho, puedes aplicarte el ungüento en las heridas —pasa al **269**— o abandonar la sala, llevándote tan sólo el diamente —pasa al **127.**

331

El mero hecho de tocar el pergamino produce precisamente el efecto que tanto temías. El esqueleto se mueve a sacudidas, y levantándose del sillón con movimientos espasmódicos, empuña su espada con la intención de golpearte. Haciéndote a un lado, desenvainas la espada para defenderte.

Esqueleto del guerrero	DESTREZA 8	RESISTENCIA 6

Si ganas, pasa al **71.**

332

La piedra cae a la charca con un apagado «plop». Mientras esperas que ocurra algo, comienzas a sentirte mal. El gas que sube de la charca es tóxico, y te desplomas inconsciente. *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al **53.** Si no tienes suerte, pasa al **272.**

333

Oyes pisadas y repentinamente cae la trampilla. Durante breves segundos te ciega el resplandor de la luz de la habitación de arriba: no ves al duende que te arroja la lanza, ni oyes su sádica risa cuando la punta de la lanza te atraviesa el cuello. Aquí termina tu aventura, sobre los escalones de piedra del túnel.

334

Intentas arrancarte la lengua de la pierna con las manos desnudas, pero te resulta imposible. Lentamente la bestia te arrastra a su lodazal, en el que te hundirás antes de que acabe contigo.

335

Sin dejar de correr con todas tus fuerzas, te arrojas al río. *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al **67.** Si no tienes suerte, pasa al **101.**

336

La muñequera la hizo una bruja y sobre ella echó una maldición. Retarda tus reacciones y

embota tus sentidos. Pierdes 4 puntos de DESTREZA. Pateas la pared del túnel con ira y sigues hacia el norte. Pasa al **298.**

337

El agua fría te refresca, pero en la fuente de la que mana una bruja echó un conjuro: ganas 1 punto de RESISTENCIA pero pierdes 2 de SUERTE. Si aún no lo has hecho, puedes beber de la otra fuente —pasa al **173**— o continuar hacia el norte —pasa al **368.**

338

Los cuerpos pertenecen a dos orcos guardianes. Deduces que uno de tus rivales en la Prueba de los Campeones debe ir por delante de ti. Tras un rápido registro de los cuerpos obtienes tan sólo un collar de dientes que colgaba del cuello de un orco. Si quieres ponértelo, pasa al **123.** Si prefieres seguir hacia el norte sin él, pasa al **282.**

339

Al tocar el picaporte, éste se reblandece en tu mano, y cuando intentas retirarla compruebas que está pegada a él. Entonces un gigantesco puño comienza a tomar forma en el centro de la puerta y descarga un golpe sobre tu estómago. Pierdes 1 punto de RESISTENCIA. Si tienes una jarra de ácido, pasa al **303.** Si no, pasa al **236.**

340

El miedo te proporciona nuevas energías. De alguna manera tus agotadas piernas consiguen afianzarte y sigues corriendo frente a la roca. Un poco más adelante, a tu derecha, descubres la acogedora visión de una puerta. Te lanzas hacia ella y, por fortuna, se abre de par en par. La roca pasa como una exhalación; quedas tumbado sobre el suelo de una gran habitación. Pasa al **381.**

341

Un hombrecillo tullido, con grilletes en los tobillos, se arrastra hasta ponerse al alcance de tu vista; va tirando de un cajón de madera que contiene pan y agua. Parece cansado y triste. Al verte se sorprende e intenta seguir su camino. ¿Qué harás?:

¿Hablarle? Pasa al **367**
¿Coger el pan y el agua del cajón? Pasa al **38**
¿Ofrecerle alguna de tus provisiones (si es que te quedan)? Pasa al **169**

342

Tus reflejos son lentos a causa del veneno que has ingerido, y aunque intentas saltar por encima de la lengua extendida, tus piernas no consiguen elevarte lo suficiente. La pegajosa lengua se te enrosca en la pierna y comienza a arrastrarte hacia el lodazal. Caes al suelo y no

puedes desenvainar tu espada. Si tienes una daga, pasa al **294.** Si no, al **334.**

343

Con sus chillonas voces los trogloditas te explican las reglas de la Carrera de la Flecha: ellos lanzarán una flecha al aire y te permitirán ir desarmado hasta el punto donde caiga. Eso sí, deberás caminar descalzo. Según puedes ver, el suelo de la caverna está erizado de piedras afiladas. En cuanto alcances la flecha, ellos saldrán en tu persecución; si te atrapan te matarán. Rápidamente, uno de ellos dispara una flecha al aire, muy alto. Cae bastante lejos y los trogloditas te apremian para que vayas a buscarla. Mientras caminas lentamente, oyes a los trogloditas que chillan con excitación a tus espaldas. Al alcanzar la flecha, te vuelves y los ves agitar los brazos y partir en tu captura. Comienzas a correr con todas tus fuerzas; los pies te sangran debido a los cortes que te ocasionan las piedras afiladas. Pierdes 1 punto de RESISTENCIA. Delante de ti ves un río subterráneo que parte el suelo de la caverna de este a oeste. Lo cruza un puente. Si deseas seguir corriendo por el puente, pasa al **318.** Si optas por arrojarte al río, pasa al **47.**

344

El túnel gira y serpentea, pero siempre en dirección norte. Ante ti ves un rayo de luz que se proyecta del techo al suelo. Brilla y resplan-

dece; en la luz distingues imágenes de rostros que ríen. Si eliges pasar a través de la luz, pasa al **229.** Si prefieres rodearla, pasa al **107.**

345

Estás a punto de entrar en la habitación cuando la poción, que te capacita para detectar trampas, empieza a funcionar y te invade una terrible premonición de peligro. En la habitación hay una trampa mortal. Decides no entrar y seguir hacia el norte por el túnel. Pasa al **252.**

346

Te quitas la bota y consigues levantarte y apoyarla contra la campana. Poco a poco ésta deja de vibrar y el dolor de tu cuerpo comienza a disiparse. Logras levantarte sin apartar la bota de la campana hasta que se para del todo. Vuelves a ponerte la bota y continúas tu camino hacia el oeste. Pasa al **362.**

347

El enano sacude la cabeza diciendo:

—Toda tu fuerza no basta para superar con éxito la Prueba de los Campeones: también hace falta cerebro. Siento que hayas fracasado. No se te permitirá salir de aquí para que no divulgues el secreto. De cualquier forma, no lo has hecho mal del todo: has llegado bastante lejos. Así que te nombro mi sirviente, con el

fin de que durante los próximos años prepares el laberinto para los nuevos contendientes.

348

Te abalanzas contra la Bestia Sangrienta intentando esquivar la lengua que chasquea para atraparte. Tira dos dados. Si el resultado es menor o igual que tu DESTREZA, pasa al **225.** Si es mayor que tu DESTREZA, pasa al **159.**

349

Desciendes por la cuerda hasta el foso; te agarras con una sola mano y sujetas la espada con la otra. El Monstruo del Foso es una de las bestias más temibles que has visto y sabes que el combate será uno de los más duros de tu vida.

Monstruo del Foso	DESTREZA 12	RESISTENCIA 15

Si vences, pasa al **258.**

350

La mosca gigante cae en picado sobre ti y te atrapa con cuatro de sus patas. El insecto regresa con rapidez al techo de la caverna, y te encuentras colgando desamparado de sus patas. Entonces, ante tu horror, te suelta y caes al suelo desde una altura de diez metros. Tira un dado y resta el número que te salga de tu puntuación de RESISTENCIA. Si todavía estás

vivo, consigues sacar la espada a tiempo, ya que la mosca se precipita desde lo alto para intentar atraparte otra vez. Pasa al **39.**

351

El ídolo es muy liso y te va a resultar muy difícil escalarlo. ¿Tienes una cuerda? Si la tienes, pasa al **396.** Si no, pasa al **186.**

352

Ante ti, oyes el ruido de rocas que se desprenden y caen. El ruido aumenta. De pronto te das cuenta de que la pared de tu derecha se está hundiendo. Aterrorizado, ves cómo un ser desmesurado y asqueroso, parecido a un gusano, con una boca inmensa y unas mandíbulas extraordinariamente poderosas se desliza por un agujero de la pared. Continúa triturando la roca con sus mandíbulas mientras mueve lentamente la cabeza de un lado a otro, olfateando en el aire frío del túnel. Da la sensación de que es completamente ciego, pero parece notar tu presencia, quizá porque capta el calor de tu cuerpo. Comienza a deslizarse hacia ti con las mandíbulas abiertas de par en par, dispuesto a atacar. Si quieres enfrentarte al gusano de la roca, pasa al **254.** Si prefieres volver atrás hasta el cruce y tomar el camino que va hacia el este, pasa al **68.**

353

Antes de que puedas apartarte, la piedra te golpea el hombro. Pierdes 1 punto de DESTREZA y 4 de RESISTENCIA. Si sigues todavía vivo, pasa al **325.**

354

La píldora hace que te sientas como si todo se volviera contra ti. Pierdes 2 puntos de SUERTE. El enano te dice que puedes pasar a la segunda parte de la prueba. Toma una cesta de mimbre que contiene, según te informa, una serpiente. La vuelca y la serpiente cae al suelo. Es una cobra, que se yergue preparada para atacar. El enano te dice que quiere comprobar cómo andas de reflejos. Tienes que atrapar a la cobra con las manos desnudas justo por debajo de la cabeza, evitando sus colmillos mortíferos. Te agazapas y tensas los músculos a la espera de una oportunidad adecuada para lanzarte contra ella. Tira dos dados. Si el total es menor o igual que tu DESTREZA, pasa al **55.** Si el total es mayor que tu DESTREZA, pasa al **202.**

355

Te arrastras por detrás de los duendes, que están enzarzados en una pelea; saliendo de las sombras de un salto, los empujas contra la pared y echas a correr. Te vuelves a mirarlos y ves que permanecen tumbados en el suelo riéndose de ti entre dientes, mientras corres en dirección norte. Pasa al **110.**

356

Hay una abertura en la pared de la izquierda. Estás ante la entrada de una gran caverna, desde la que te llega la voz de una muchacha que grita pidiendo auxilio. Sólo puedes distinguir una silueta con forma humana que rueda por el suelo, en el fondo de la caverna. Si quieres entrar a investigar, pasa al **170.** Si prefieres seguir tu camino, pasa al **192.**

357

La Bestia Sangrienta se revuelca torpemente en su charca. El olor de las emanaciones tóxicas te provoca arcadas; burbujas de gas estallan en la superficie de la charca y contaminan la atmósfera. ¿Qué harás?:

¿Bordear la charca para llegar al túnel? Pasa al **255**
¿Tirar una piedra preciosa a la charca, si es que la tienes? Pasa al **332**
¿Atacar a la Bestia con la espada? Pasa al **180**

358

Pierdes el equilibrio y caes al suelo. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Decides no volver a intentar escalar el ídolo y te diriges hacia el túnel que se abre en la pared norte. Pasa al **239.**

359

Caes de la cuerda y te precipitas al abismo

que se abre bajo tus pies. Te estrellas contra una cortante roca que sobresale; cuando golpeas el fondo estás ya muerto.

360

Tras pagar al viejecillo, te subes a la cesta y observas cómo levanta la cabeza y dice:

—¡Tira, Yedra!

La cuerda se tensa y la cesta se separa tambaleante del suelo. Mientras vas ascendiendo, el viejo te grita:

—¡Te gustará Yedra, es una chica estupenda! ¡La llamamos Yedra Venenosa!

Se echa a reír a carcajadas sin poderse contener, y te preguntas con cierto temor quién te estará izando. La cesta atraviesa el techo y llegas a una pequeña habitación en la que te encuentras cara a cara con una gigante vieja y fea. Tiene la cara llena de pelos y cubierta de verrugas. Se te acerca y con su enorme manaza te saca de la cesta, dejándote caer. Te agarra por el cuello y te dice con voz ronca:

—¡Yo también quiero que me pagues!

¿Qué harás?:

¿Ofrecerle algo de tu mochila? Pasa al **297**
¿Intentar convencerla de que no tienes nada para pagarla? Pasa al **328**
¿Atacarla con la espada? Pasa al **211**

361

El Monstruo del Foso intenta agarrar con

los dientes el amuleto y lanzarlo al aire. De repente sus mandíbulas se abren desmesuradamente empujadas por el amuleto, que ha crecido hasta llenarle la boca. Mientras se revuelca por la arena intentando desembarazarse del amuleto, bajas al foso y te diriges a la puerta. En su furor, el Monstruo intenta aplastarte contra la pared. *Prueba tu Suerte.* Si la suerte te acompaña, pasa al **82.** Si no tienes suerte, pasa al **377.**

362

El túnel gira bruscamente y, por lo que puedes ver, sigue hacia el norte. Oyes, a lo lejos, una gran mezcla de ruidos: gruñidos, gemidos, aullidos... Desenvainas la espada y te diriges hacia el lugar de donde procede semejante barahúnda. Pasa al **264.**

363

La comida y la bebida eran excelentes y ahora te sientes mucho mejor. Súmate 2 puntos de RESISTENCIA. Totalmente satisfecho, te sientas a esperar que regrese el enano. Pasa al **302.**

364

Mientras limpias la espada de la sangre del Grifo, te sorprende la visión de un hombrecillo narigudo que de repente salta de detrás de una de las columnas de mármol. Lleva una túnica verde muy ceñida y parece bastante inofensivo, aunque instintivamente desconfías

por la forma en que sujeta una bola de cristal opaco que desprende una verde luminiscencia.

—Enhorabuena —dice con animación—. Soy Igbut el Gnomo, el Juez de tu última prueba. No hace falta decírtelo: tengo grandes poderes, así que no intentes atacarme ni por asomo. Durante tu aventura te habrás dado cuenta de que las piedras preciosas juegan un papel esencial en la Prueba de los Campeones. La puerta de hierro que hay ante ti es la salida que da a la victoria, pero sólo existe un modo de abrirla. Tienes que colocar tres gemas en el mecanismo de apertura, pero hay que ponerlas en un orden determinado. De cada piedra emana una energía única que acciona el mecanismo de apertura, si las colocas de la forma correcta, claro está. Te ayudaré un poco, pero antes tienes que poseer las piedras adecuadas. ¿Tienes una esmeralda?

Si la tienes, pasa al **31.** Si no tienes una esmeralda, pasa al **3.**

365

Le dices a Throm que no tiene sentido matar al enano, ya que vosotros dos solos no encontraríais nunca la salida de la estancia. Discutes con él, argumentando que ya se presentará más adelante la oportunidad de engañarle, una vez que hayáis encontrado la forma de salir; de manera que intentaréis superar las pruebas a que os someta el enano. Le decís al enano que estáis preparados, y él te indica que le sigas, ordenando a Throm que espere su

turno. Se abre una puerta secreta en la pared de la sala y sigues al enano hasta un habitáculo circular. Cierra la puerta tras de ti y te entrega dos dados de hueso, a la vez que te indica que los tires. Sacas un seis y un dos: ocho en total. El enano te ordena que vuelvas a tirarlos, pero ahora debes adivinar si el resultado será mayor, menor o igual que ocho. Si supones que será igual, pasa al **290.** Si supones que será menor, pasa al **191.** Si supones que será mayor, pasa al **84.**

366

La temperatura continúa subiendo con regularidad, hasta sobrepasar los límites de la tolerancia humana. Tumbado en el suelo del túnel, prácticamente ardiendo, no puedes evitar perder el conocimiento. Aquí termina tu aventura.

367

Te mira cautelosamente cuando le dices que eres uno de los participantes en la Prueba de los Campeones. Le preguntas qué hace él en los túneles, y te contesta de mala gana que es sirviente de uno de los Jueces de la Prueba, los supervisores designados por el Barón Sukumvit en las diferentes zonas del Laberinto. Después de charlar un rato, admite que le gustaría escapar, pero a nadie se le permite abandonar el Laberinto para evitar que revele los secretos de su construcción. Añade que confía que llegará un día en que pueda conseguir su

libertad y que por un doblón de oro te dirá dónde hay escondido un tesoro. Si quieres pagarle por la información, pasa al **244.** Si por el contrario prefieres despedirte de él, pasa al **109.**

368

Apoyados contra la pared izquierda del túnel, descubres un par de zancos de bambú. Están firmemente encadenados; pegada a un candado ves una etiqueta que dice: «El precio de estos zancos es un doblón de oro. Coloque la moneda en la ranura para abrir la cerradura.» Si quieres llevarte los zancos, pasa al **165.** Si prefieres seguir hacia el norte, pasa al **234.**

369

El túnel gira bruscamente hacia la derecha y sigue hacia el este, al menos hasta donde alcanzas a ver. Throm se para y te dice que te detengas tú también. Mueve la cabeza de un lado a otro, lentamente, a la escucha.

—Oigo pisadas que se aproximan por el túnel —susurra—. Desenfunda tu espada.

Ambos os agazapáis en la oscuridad. Pronto veis las siluetas de dos figuras armadas que se aproximan hacia vosotros. Throm salta y se abalanza sobre ellos emitiendo un potente grito de guerra. Ante vosotros hay dos gigantes. Throm ataca al primero con su hacha de guerra y tú corres en su auxilio atacando al otro.

Gigante DESTREZA 10 RESISTENCIA 11

Si ganas, pasa al **288.**

370

Mientras corres bordeando la charca, la Bestia Sangrienta lanza la lengua de nuevo. Tira dos dados. Si el resultado es menor o igual que tu DESTREZA, pasa al **104.** Si el resultado es mayor que tu DESTREZA, pasa al **342.**

371

Apuntas y lanzas la bola de madera contra la calavera. Tira dos dados. Si el total es menor o igual que tu puntuación de DESTREZA, pasa al **273.** Si es mayor, pasa al **113.**

372

Te acercas al cuerpo del guerrero, pero en cuanto tocas la joya, ésta y el guerrero se desvanecen en el aire. Sientes que la puerta se cierra de golpe a tus espaldas y acto seguido oyes un amenazador ruido. Levantas la vista y

ves que el techo comienza a bajar. Corres hacia la puerta para huir, pero no hay forma de abrirla. El techo sigue bajando hasta que te ves forzado a tumbarte; intentas pararlo con manos y pies, pero es un acto desesperado y pronto mueres aplastado.

373

Trepas por la roca blanda, esperando hundirte en ella en cualquier momento. Te cuesta trabajo subir; vas hincando las manos y los pies en la mullida envoltura, pero consigues arreglártelas y llegar al otro lado. Aliviado al pisar tierra firme, sigues hacia el este. Pasa al **13.**

374

Recorres toda la caverna pero no descubres nada de interés. Throm grita detrás de ti diciendo que ha encontrado una bolsa de cuero bajo un montón de piedras. Al abrirla se echa a reír a carcajadas mientras un pequeño ratón corretea por sus dedos y se escurre por una abertura entre dos rocas. De pronto, oyes encima de ti el rumor de piedras que se rompen, y miras justo a tiempo de ver que las estalactitas se están desprendiendo del techo. La estruendosa risa de Throm, que aún resuena en la estancia, ha producido vibraciones que han hecho desprenderse las estalactitas. Gritas a Throm que corra hacia el arco mientras las puntiagudas piedras empiezan a estrellarse contra el suelo. *Prueba tu Suerte*. Si eres

afortunado, pasa al **118.** Si no tienes suerte, pasa al **295.**

375

Un humo acre sale de la jarra mientras introduces el trapo en ella. El líquido es, sin lugar a dudas, ácido. Vuelves a tapar la jarra y la metes en la mochila, confiando en que más adelante te sea de utilidad. Guardas la espada y te encaminas hacia el norte. Pasa al **110.**

376

El Gnomo, sin dejar de sonreír, dice:

—Excelente. Sólo te falta una. ¿Tienes también un diamante?

Si a lo largo de tu aventura has conseguido un diamante, pasa al **62.** Si no has encontrado un diamante, pasa al **3.**

377

El espantoso monstruo se abalanza sobre tu brazo y no puedes evitar soltar la cuerda. Chillando de dolor, te desplomas al fondo del foso. Pierdes 5 puntos de RESISTENCIA. Si sigues todavía vivo, pasa al **203.**

378

Algo nervioso, tomas aire y te tiras a las oscuras aguas de la charca. La pared del norte no se prolonga bajo el agua y decides correr el riesgo de pasar bajo ella. Pronto empieza a faltarte el aire y te ves forzado a emerger. Intentas no pensar que puedes estar atrapado

en un túnel subterráneo abandonado, y te alivia enormemente notar aire fresco. Te encuentras al otro lado de la pared. Puedes ver cómo el túnel emerge fuera del agua y, a lo lejos, continúa hacia el norte. Sales del agua y examinas el contenido de tu mochila, completamente mojada. *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al **112.** Si no tienes suerte, pasa al **209.**

379

Agotado por el prolongado combate, caes de rodillas; mientras miras el cuerpo exangüe de Throm, un profundo odio te invade el corazón. De un modo u otro vengarás la muerte de tu amigo. Obsesionado por tu sed de venganza, no notas que el enano ha bajado a la arena hasta que lo ves de pie frente a ti, armado con una ballesta que te apunta al pecho.

—Sé lo que estás pensando —dice con suma tranquilidad—, pero no olvides que sólo yo conozco la salida. Levántate; es hora de que te vayas.

Una vez en pie, el enano te indica que camines delante de él. De vuelta a la cámara, la atraviesa hasta la pared del norte y presiona una de las piedras. Un pedazo de pared en

forma de puerta se abre; da a un túnel iluminado como a través de un cristal. Con la ballesta todavía apuntándote al pecho, sonríe y dice:

—Buena suerte.

Si decides internarte en el túnel, pasa al **213.** Si optas por golpear al enano, pasa al **145.**

380

La maza del orco se estrella contra tu escudo y rebota inofensivamente. El túnel es demasiado estrecho, por lo que los dos orcos no pueden atacarte a la vez. Lucha contra ellos de uno en uno.

	DESTREZA	RESISTENCIA
Primer orco	5	5
Segundo orco	6	4

Si los vences, pasa al **257.**

381

Miras a tu alrededor y no ves nada de interés, excepto un nicho situado en la pared del oeste y un sillón de piedra en el centro de la habitación. Sentado en él se halla el esqueleto de un guerrero armado: seguramente se trata de un participante de años atrás. La mano derecha del esqueleto está agarrada con firmeza a un trozo de pergamino. Si quieres quitarle el pergamino al esqueleto, pasa al **331.** Si prefieres llegar hasta el nicho, pasa al **128.**

382

El viejo señala una de las estatuas. La reconoces de inmediato. Es el caballero que empezó la Prueba de los Campeones, cuya mirada agoniza para siempre presa en la piedra. El viejo sonríe y te dice:

—Este hombre pesa cien libras más la mitad de su peso. ¿Cuánto pesa?

¿Qué responderás?:

¿Cien libras?	Pasa al **144**
¿Ciento cincuenta libras?	Pasa al **227**
¿Doscientas libras?	Pasa al **391**

383

Para tu sorpresa, no ocurre nada cuando te sientas en el sillón. Como allí no te queda nada por hacer, continúas hacia el norte por el túnel. Pasa al **188.**

384

El cuarto escalón cede ante tu peso. La pierna se te incrusta en un profundo agujero y, antes de que puedas sacarla, sientes un profundo dolor, como si invisibles dientes increíblemente afilados se te hincaran en el pie. El agudo chirrido que oyes abajo lo producen las ratas. Están muertas de hambre y te rasgan el pie, ansiosas de carne. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Recuperas el equilibrio y consigues sacar el pie del agujero. Aún hay tres ratas que están agarradas con los dientes a tu pie. A patadas, frenéticamente, consigues par-

tirles la cabeza contra la balaustrada, hasta que te sueltan. Después te envuelves el pie con jirones cortados de la camisa y te diriges hacia el norte. Pasa al **277.**

385

Vacías el contenido de la ampolla en la boca y te tragas el líquido. Aunque no notas ningún cambio inmediato, confías en que la poción cree la ilusión de que eres un troglodita exactamente igual a los que tienes alrededor. Respirando hondo, te diriges con decisión a la caverna. Los trogloditas siguen con su danza tribal, creyéndote uno de ellos. Pasas desapercibido y sigues hacia el norte. Repentinamente oyes un chillido a tus espaldas, pues uno de los trogloditas te señala, y te ves obligado a echar a correr por la caverna. Un río cruza la caverna de este a oeste. Sobre él hay un puente de madera. Si quieres pasar por el puente, vete al **318.** Si prefieres arrojarte al río, pasa al **47.**

386

Antes de haber avanzado tres metros hacia el oeste, tropiezas con una barrera invisible que comienza a vibrar y retumbar, lanzándote hacia atrás. Has tropezado con una pantalla de energía. Pierdes 1 punto de RESISTENCIA. No te queda más remedio que retroceder hasta el cruce y seguir hacia el norte. Pasa al **218.**

387

Ante ti sientes un ruido sordo de pasos que

se acercan. De la oscuridad sale un ser grande y primitivo, vestido con pellejos de animal, que lleva una maza de piedra. Al verte, gruñe y escupe al suelo. Luego levanta la maza y se abalanza sobre ti; su aspecto no tiene nada de amistoso. Has desenvainado la espada y te preparas para luchar contra el cavernícola.

Cavernícola	DESTREZA 7	RESISTENCIA 7

Si vences, pasa al **114.**

388

Pronto el túnel termina en un callejón sin salida. En la pared del fondo ves clavado un pedazo de papel, negruzco y arrugado por el tiempo. Si quieres desclavarlo para ver si tiene un mensaje, pasa al **23.** Si por el contrario prefieres bajar por el túnel a toda prisa para unirte al bárbaro, pasa al **154.**

389

Sin tus armas eres más vulnerable; la pérdida de tu espada te hace sentirte casi desnudo. Pierdes 4 puntos de DESTREZA. Preguntándote si has tomado la decisión correcta, sigues hacia el norte. Pasa al **181.**

390

Te agachas junto a la plataforma, por debajo de la línea de fuego de las ballestas. Estiras

el brazo y coges la calavera, esperando que esto dispare las ballestas. Para tu sorpresa, no pasa nada. Súmate 1 punto de SUERTE. Todavía agachado, sacas las joyas de los ojos. Identificas las joyas: son topacios y los guardas en la mochila. Sin perder de vista la hilera de ballestas, te preguntas si habrá todavía alguna trampa en la habitación. ¿Qué harás?:

¿Salir de la habitación agachado y con la calavera en tu poder? Pasa al **15**
¿Colocar la calavera en su sitio antes de salir de la habitación? Pasa al **204**

391

Sin dejar de sonreír, el viejo te mira y dice:
—Bien hecho, extranjero. Tu respuesta es correcta. Te deseo buena suerte durante lo que te queda de la Prueba de los Campeones; para ello, aumentaré tus poderes.

A continuación masculla más palabras ininteligibles y sientes que te invade el cuerpo una sensación de fuerza. Añade 1 punto a tu DESTREZA, otro a tu RESISTENCIA y otro a tu SUERTE. Te despides del viejo y abandonas su sala para proseguir por el túnel hacia el norte. Pasa al **100.**

392

Nada más oír gritar al Gnomo «¡Tres calaveras!», de la cerradura sale un rayo que te

golpea directamente en el pecho y te deja inconsciente. Tira un dado, suma 1 al número que obtengas y resta a tu RESISTENCIA el total. Si todavía estás vivo, recuperas el conocimiento y oyes que el Gnomo te anima a intentarlo de nuevo. La última vez elegiste una combinación incorrecta, así que no la repitas.

A	B	C	
Esmeralda	Diamante	Zafiro	Pasa al **16**
Diamante	Zafiro	Esmeralda	Pasa al **392**
Zafiro	Esmeralda	Diamante	Pasa al **177**
Esmeralda	Zafiro	Diamante	Pasa al **287**
Diamante	Esmeralda	Zafiro	Pasa al **132**
Zafiro	Diamante	Esmeralda	Pasa al **249**

393

Entras en una fría habitación, dividida por un profundo abismo. De un extremo a otro lo cruza una cuerda tensa. Al otro lado, un magnífico casco alado descansa sobre una estaca. Si quieres pasar por la cuerda para apoderarte del casco, vete al **274.** Si optas por dar la vuelta, salir al túnel y continuar hacia el norte, pasa al **291.**

394

Golpeas el cristal con la empuñadura de la espada haciendo un agujero de tamaño suficiente para pasar al otro lado. Inmediatamente, los insectos gigantescos empiezan a bullir y se lanzan sobre ti. Sin perder un segundo, irrumpes en la habitación. Agarras una de las antorchas para defenderte. El fuego mantiene a raya a la mayor parte de los insectos, pero en el tiempo que tardas en apoderarte de la corona y volver al pasillo, algunos han conseguido herirte. Tira un dado y suma 2 al número obtenido. Es el número de las picaduras que has sufrido y por cada una debes restar 1 punto a tu RESISTENCIA. Los insectos no te persiguen, ya que prefieren permanecer a la brillante luz de la cámara. Examinas la corona y te sientes defraudado al comprobar que se trata de hierro pintado y que el «diamante» es un trozo de cristal sin valor alguno. Rabioso, la arrojas al suelo y te preguntas hacia dónde dirigirte. Si decides encaminarte al oeste, pasa al **59.** Si prefieres volver a la bifurcación para tomar el camino que lleva al norte, pasa al **14.**

395

Al oír el ruido que ha hecho la vaina al golpear contra la piedra, uno de los trogloditas da la alarma. Te levantas y echas a correr con todas tus fuerzas. Uno de los arqueros comienza a disparar flechas mientras corres y una de ellas te alcanza en un hombro. Pierdes 3

puntos de RESISTENCIA. Si aún estás vivo, pasa al **259.**

396

Haces un lazo con la cuerda, le das vueltas sobre tu cabeza y lo lanzas a lo alto del ídolo. Sonríes contento al verlo caer alrededor del cuello. Tensas el lazo y comienzas a escalar con ayuda de la cuerda. Pronto llegas arriba y te sientas en el puente de la nariz, sujetándote a la cuerda. Desenvainas la espada y te preguntas cuál de las dos joyas será mejor sacar primero. Si prefieres sacar el ojo izquierdo, pasa al **151.** Si por el contrario eliges el derecho, pasa al **34.**

397

El líquido es una poción mágica que te capacita para detectar trampas ocultas. Súmate 2 puntos más de suerte. Si aún no lo has hecho, puedes abrir ahora el libro rojo. Pasa al **52.** En otro caso, debes proseguir hacia el norte con Throm. Pasa al **369.**

398

A pesar de que no hay ninguna trampa a la vista, tienes una poderosa sensación; el cofre esconde alguna clase de peligro. La poción que te capacita para detectar peligros ocultos está funcionando a las mil maravillas. Te colocas a un lado del cofre y levantas la tapa con la espada, manteniéndola alejada. Al levantarse la tapa, una bola de hierro que cuelga de un

hilo se balancea y rompe una cápsula de cristal que estaba fijada en la parte interior de la tapa; instantáneamente empieza a salir gas. Por suerte, tienes tiempo para saltar hacia atrás sin haber inhalado las emanaciones tóxicas. Una vez que el gas se ha disipado, te acercas de nuevo al cofre y observas su interior. Hay una cadena en el fondo, pero ves que alguien ha sacado la piedra que iba engastada en ella. Te sientes tan molesto que tiras la cadena al suelo y sales de la habitación al túnel. Pasa al **230.**

399

El pan tiene hierbas salutíferas, guardadas en secreto por los elfos. Ganas 3 puntos de RESISTENCIA. Sintiéndote triste, pero fortalecido, guardas el espejo y el amuleto y dejas la caverna para continuar hacia el norte. Pasa al **192.**

400

En cuanto asomas por la salida del túnel, una numerosa multitud empieza a gritar ruidosamente. Bajas por un camino flanqueado de gentes jubilosas en dirección a una pequeña tribuna, en donde está sentado bajo una sombrilla de bambú el Barón Sukumvit. Parece completamente asombrado, como si no entrara en sus previsiones que alguien fuera capaz de salir con vida del Laberinto Mortal. Ahora se conoce el secreto de Fang. Mientras el Barón se pone en pie, tú subes las escaleras de

la tribuna, te inclinas ante él y adviertes cómo sus fríos ojos te contemplan con absoluta incredulidad. Sonríes con el ceño fruncido al ver que te tiende la mano. De cara al ensordecedor rugido de la multitud, el Barón Sukumvit abre el cofre que contiene tu recompensa: 10.000 doblones de oro. A continuación te ciñe una corona de laurel y te proclama vencedor de la Prueba de los Campeones.